LUC BESSON

arthur

et la guerre des deux mondes

INTERVISTA

LUC BESSON

ARTHUR
et la guerre
des deux mondes

D’APRÈS UNE IDÉE ORIGINALE DE

CÉLINE GARCIA



INTERVISTA

ISBN : 2-910753-27-1

Imprimé en Italie

Chapitre 1

Le soleil a commencé sa paisible montée vers le zénith et les brumes matinales se dissipent, comme des soupirs qui s'éloignent. La nature est toujours aussi belle dans ce petit coin de paradis qui entoure la maison d'Arthur. Les arbres y sont droits comme des poteaux, les feuilles bombées et luisantes, les fleurs éclatantes de couleurs. Mais si l'image est parfaite, le son l'est beaucoup moins : il n'y a pas un bruit dans la forêt, même pas le crissement des mille pattes de l'animal du même nom. Même le fameux rossignol, professeur de chant de la famille royale, reste muet. Lui qui, depuis sa naissance, n'a jamais laissé le soleil se lever sans lui dédier quelques notes.

Mais ce silence glacial, nous en connaissons la raison. M le maudit est dans les parages et il n'y a pas un animal, si petit soit-il, qui ne ressente pas les mauvaises ondes que ce ténébreux personnage diffuse. Pourtant, un petit bruit se faufile quand même au milieu du silence, comme des pas maladroits qui font craquer le sol. Quel est donc l'animal assez fou pour se risquer ainsi à bouger dans une situation pareille ?

Il faut qu'il soit aveugle, sourd et terrassé par un gros rhume pour ne rien avoir senti. Qui peut être assez bête pour s'avancer ainsi en écartant lentement les fougères, faisant autant de bruit qu'un parquet dans une maison hantée ? Évidemment, c'est un homme. Et la race humaine nous a délégué son plus fidèle spécimen : l'homo abrutis, plus communément appelé « Armand ».

— Arthur ?! chuchote le père, en écartant deux fougères, comme s'il jouait à cache-cache. Tu peux sortir, tu sais ! Papa n'est pas fâché !

C'est vrai qu'Armand n'est pas fâché. Il est surtout inquiet. Son fils a disparu depuis la nuit dernière, alors qu'il dormait paisiblement à l'arrière de la voiture. Arthur avait laissé sa place à son chien Alfred comme par

magie. Personne ne l'avait revu, ni son grand-père Archibald, ni même sa grand-mère Marguerite. Quant à sa mère, elle avait maintenant tellement de rayures sur ses lunettes, à cause de ses aventures marécageuses, que si Arthur passait devant son nez, elle le confondrait sûrement avec le chien.

— Tu as gagné, Arthur, tu peux sortir maintenant ! Papa commence à s'impatienter ! lance le père, en élevant un peu la voix.

On ne sait si c'est en raison de la fatigue ou de l'inquiétude, mais Armand commence à perdre patience. Cela ne change pas grand-chose car la forêt reste muette.

— Si tu sors maintenant, tu auras droit à un paquet entier de marshmallows ! dit-il d'une voix enjôleuse pour rendre son offre plus alléchante. Avec l'autorisation de tout manger, jusqu'à ce que tu aies mal au ventre !

La proposition se veut amusante, mais personne dans la forêt n'a vraiment envie de s'amuser. Toutefois la gourmandise étant tout de même une faiblesse universelle, un animal semble avoir réagi, car deux grandes fougères ont légèrement bougé. L'espoir renaît au fond des yeux du bon papa et un sourire se dessine sur son visage.

— Ah ! C'est ton ventre qui gargouille, hein ! Qui-c'est-qui-veut-un-bon-paquet-de-marshmallows ? dit-il à Arthur, comme s'il avait oublié qu'il n'a plus trois ans.

Apparemment, l'appel du ventre a été efficace car les herbes bougent davantage et son fiston semble s'avancer. La seule chose qui soit un peu inquiétante, c'est un bruit de pas lourds comme la pierre qui se rapproche.

Le père s'étonne. C'est vrai qu'il a le sentiment de ne pas avoir vu son fils depuis une éternité, il a donc pu grandir, mais sûrement pas au point de chausser maintenant du cinquante-deux. Le père s'inquiète un peu plus. Pourvu qu'il ne soit rien arrivé à son charmant bambin et, comme pour conjurer le mauvais sort, il continue de l'appeler de sa voix mielleuse.

— C'est-pour-qui-les-marshmallows ?!

Le suspense ne dure pas bien longtemps car deux fougères s'écartent tout d'un coup et laissent apparaître un monstre de deux mètres quarante. Maltazard en personne.

— C'est pour moi ! chantonne le maître des ténèbres, prouvant ainsi qu'on peut être à la fois ignoble et gourmand.

Sans qu'il s'en rende compte, Armand a rempli ses poumons d'air et s'apprête à battre le record du cri le plus inhumain, mais la peur lui a bloqué les cordes vocales et il a beau souffler, aucun son ne sort de sa bouche entrouverte. Il essaye encore, mais son souffle est si court qu'il ne pourrait même pas éteindre trois bougies sur un gâteau.

Maltazard fait un pas vers Armand et le dévisage de bas en haut. Le père tremble tellement qu'il fait bouger toutes les feuilles alentour dans un bruissement presque musical. Ajoutez à cela ses dents qui claquent et le cri qu'il n'arrive pas à sortir qui s'est mué en râle, et on n'est pas loin de la Samba.

Maltazard, ayant toujours eu l'oreille musicale, n'est pas insensible à ce début de fiesta et il se met à se dandiner. Quand on parle de l'oreille de Maltazard, il s'agit évidemment d'une métaphore puisque cet être, à moitié pourri, n'a plus d'oreilles depuis longtemps. Ce qui ne le gêne pas outre mesure, puisqu'il n'écoute jamais personne.

— Alors ?… ces marshmallows ? s'impatiente le souverain.

Armand rassemble tout son courage et finit par lancer :

— J'y-j'y… vais-vais ! dit-il, comme s'il s'agissait d'une chanteuse folklorique.

— Gigi Vêvê ?! Qui est cette jeune femme ?! s'étonne le Maudit que l'impatience commence à faire bouillir.

— À la… ! À la… ! bredouille Armand, tétanisé par la peur.

— Allah maintenant ! Est-ce donc lui qui a ces fameux marshmallows ?! s'enquiert Maltazard.

Armand secoue énergiquement la tête, ce qui le fait davantage claquer des dents.

— Non ! Non ! marsh-marsh… mallow… à la-à la maison ! J'y-j'y vais-vais ! finit-il par bredouiller en s'emmêlant les bras.

Maltazard semble avoir à peu près compris.

— Eh bien, va et dépêche-toi ! La patience est la seule chose pour laquelle je m'accorde une limite !

Il renvoie d’un geste ce pauvre humain, que la peur a rendu esclave. Armand acquiesce de la tête. C’est amusant, ses dents qui claquent ne font pas le même bruit quand il dit oui et quand il dit non.

Quoi qu’il en soit, Armand détale comme un lapin, en direction de son terrier. Après quelques secondes, Maltazard ne peut s’empêcher de ricaner. L’être humain est encore plus facile à manipuler qu’il ne l’imaginait. Même les séides lui prenaient un peu plus de temps à contrôler. Ici, à peine montre-t-il sa formidable laideur que l’humain se soumet. Même pas la peine de pousser un de ces cris horribles dont il a le secret ou de menacer de ses ongles crochus comme le ferait un aigle. Par sa seule présence, n’importe quel homme se liquéfie et se transforme en doux agneau.

À cette pensée, Maltazard s’autorise un sourire sur son hideux visage. Il faut d’ailleurs bien connaître Maltazard pour savoir qu’il s’agit d’un sourire. Devant une telle grimace, un inconnu aurait déjà appelé le Samu.

Maltazard regarde autour de lui, ce morceau de forêt vide et silencieux. Il n’est en fait pas si vide que ça, car des centaines d’yeux sont cachés un peu partout dans les moindres recoins et observent, la peur au ventre, cette horreur venue d’un autre monde. Maltazard les sent plus qu’il ne les voit, mais un seigneur sait bien qu’il est, de toute façon, observé en permanence. C’est là même sa fonction. Être le point de mire, le centre de toutes les attentions, comme un phare au milieu de la nuit, guidant les pauvres marins égarés.

Le souverain sourit davantage à cette assemblée qu’il devine. Tout le monde attend son prochain geste avec anxiété, comme si son premier mouvement allait les renseigner sur ses intentions.

S’il avait été un extra-terrestre, la situation n’eût guère été différente. Vient-il en paix, partager nos joies et nos malheurs, ou débarque-t-il en conquérant prêt à piller toutes nos richesses ? Chacun est donc pendu à ce geste qui ne vient pas, à cette déclaration de guerre ou de paix, mais qui de toute façon bouleversera sa vie.

Mais rien ne vient. Maltazard se contente d’observer et de sourire, comme pour mieux profiter du calme avant la tempête. Il faut dire que chez un pervers comme Maltazard l’attente est la plus raffinée des tortures. Des

dizaines de rongeurs commencent à claquer des dents, des centaines d'oiseaux à claquer du bec, des mille-pattes à claquer des genoux.

Soudain Maltazard prend une grande respiration et tout le monde retient la sienne. Après quelques secondes d'un suspense insoutenable, le souverain finit par lâcher un :

— … Bouh !

Un son si faible qu'il en est presque ridicule, mais la forêt entière sursaute. Ça court dans tous les sens, dans un capharnaüm des plus complets. Les oiseaux tombent dans les pommes, les mille-pattes grimpent aux arbres, les écureuils et les lapins se percutent à l'entrée du moindre terrier. Bref, c'est la panique générale. Maltazard aurait tiré un coup de canon qu'il n'aurait pas eu meilleur résultat. Il se met alors à rire, par saccades, par secousses. Un rire puissant qui, une fois de plus, envahit la forêt, les collines alentour et fait frémir tout le monde, comme à l'approche d'un vent glacial.

Ce rire puissant, aussi mélodieux qu'un glissement de terrain, a réveillé Archibald. Le fameux grand-père s'était assoupi dans son fauteuil, au milieu du salon. Il faut dire qu'il n'a pas dormi de la nuit. Comment aurait-il pu dormir en sachant son petit-fils disparu à jamais au fond du jardin ?

Archibald avait descendu du grenier tous les ouvrages concernant le monde des Minimoys et s'était mis à lire dès huit heures du soir, à la recherche du moindre indice. Marguerite lui avait apporté régulièrement du café jusque sur le coup de deux heures du matin. Exténuée, la pauvre femme était partie s'allonger dans sa chambre. Archibald, lui, avait continué à veiller et à relire, en long, en large et en travers, tous ses livres dans l'espoir d'y découvrir une solution à son problème. Mais toutes ces recherches s'avérèrent inutiles et vers cinq heures du matin, il s'était assoupi à son tour, sans même attendre le chant du coq. Il était tellement épuisé qu'il avait immédiatement sombré dans un profond sommeil et rien ni personne n'aurait pu l'en tirer. Sauf évidemment le rire atroce de Maltazard qui, comme chacun le sait, réveillerait un mort, bien que sa spécialité soit plutôt de les endormir à tout jamais.

Archibald sursaute, comme l’ont fait tous les écureuils et il fait trois tours autour de son fauteuil avant de réaliser qu’il est au milieu du salon. Il reprend un peu ses esprits et plisse légèrement les yeux pour mieux localiser la provenance de ce bruit inhumain. C’est amusant, d’ailleurs, de constater qu’on plisse souvent les yeux pour nous aider à tendre l’oreille. Il y a là une liaison bien mystérieuse et qui marche dans les deux sens puisque, quand on se fait tirer l’oreille, on a aussi tendance à plisser les yeux.

Quoi qu’il en soit, Archibald tend l’oreille et se demande qui l’on peut bien égorger à une heure aussi matinale. Mais à bien tendre l’oreille, il constate que même un cochon qu’on égorge pousse des cris plus mélodieux. Ce bruit-là est plus glacial, plus horrible, plus perturbant. Mais aussi tellement puissant qu’il a décroché un cadre du mur. C’est une photo de famille qui se retrouve au sol, noyée sous les débris de verre. Le grand-père saisit délicatement la vieille photographie, jaunie par le temps. On y voit Arthur et ses grands-parents, souriant à la vie, au bonheur. Un souvenir de cette période insouciante où ils étaient encore tous les trois réunis, jouissant du soleil et du temps présent, comme si tous les nuages avaient définitivement quitté leur planète. Il y avait tellement de bonheur et de joie de vivre sur cette photo que n’importe quel malheur se serait découragé d’avance. Mais le malheur est patient et il s’est trouvé un allié qui souvent le soutient dans ses néfastes campagnes : le temps. Eh oui, le temps grignote toujours le bonheur et fait le jeu du malheur. Le temps éloigne les gens, jaunit les photos et marque les visages.

Archibald laisse échapper une petite larme qui roule doucement sur sa joue. Comme il aimerait pouvoir remonter ce temps qui lui file entre les doigts et retrouver cette belle époque où le bonheur s’amoncelait aux quatre coins de la maison ! Mais le temps est comme une image qui vole au vent et que jamais on ne rattrape.

Archibald pousse un profond soupir et pose délicatement la photo sur la commode. Le rire s’est dissipé, mais il entend à présent un autre bruit étrange venant des graviers qui recouvrent la cour devant la maison. Un bruit vraiment bizarre, un mélange de sons. Impossible de déterminer s’il s’agit d’un chien haletant, d’une voiture avec un pneu crevé ou d’un tuyau

de radiateur qui se vidange. À moins qu'il ne s'agisse d'un chien qui vidange le radiateur d'une voiture au pneu crevé.

Archibald décide d'en avoir le cœur net et ouvre la porte d'entrée. Il aperçoit Armand, décomposé, qui traverse le jardin en se dirigeant vers lui. Il souffle comme un chien, fume comme un radiateur et boite autant qu'une voiture sur trois roues. Archibald n'avait donc pas tout à fait tort.

Armand n'a même pas la force d'aller jusqu'à la maison et s'écroule sur le premier banc qu'il croise sous la véranda. Archibald s'inquiète aussitôt, mais c'est vrai qu'il y a de quoi quand on voit l'état de décomposition avancée de son pauvre gendre. Il aurait fait une partie de cricket contre une équipe d'éléphants qu'il aurait terminé plus en forme.

— Mais que diable vous est-il arrivé, mon brave Armand ?! demande le grand-père en osant à peine lui mettre la main sur l'épaule.

Le pauvre homme secoue la tête, comme s'il était d'accord avec la réponse d'Archibald, qui n'a fait que poser une question.

— Oui… c'est ça !! fait Armand, encore traumatisé par ce qu'il a vu.

— Oui, c'est ça… quoi ? articule le grand-père, comme il le ferait pour un enfant qui ne parlerait pas notre langue.

— … Le diable… j'ai vu le diable ! dit-il, le visage tout convulsé et les yeux déjà en orbite lointaine.

Archibald n'a besoin d'aucune autre explication. Il ne connaît qu'une seule chose sur terre qui corresponde à cette description : Maltazard.

Le grand-père soupire et s'assied à son tour sur le banc. Il est vrai que ces deux mauvaises nouvelles d'un coup ont de quoi assommer le vieil homme. La première nouvelle, c'est que M le maudit est définitivement parmi eux et qu'il y a peu de chances qu'il soit venu pour faire du shopping. La deuxième concerne Arthur et découle de la première. Si Maltazard a utilisé le rayon du passeur, le jeune Arthur est donc coincé dans le monde des Minimoys, compressé dans un corps de deux millimètres dont il lui sera impossible de sortir.

Un frisson parcourt Archibald, pourtant ce n'est pas la chaleureuse brise d'été qui le fait frissonner, mais une pensée glaciale, froide comme la nuit, une pensée qu'il ne peut pas chasser, une équation qu'il est incapable de résoudre : comment venir en aide à Arthur ?

Chapitre 2

C'est amusant car Arthur aussi est assis sur un banc, tout comme Archibald. Et quand l'un est à côté d'Armand, l'autre est à côté de Bétamèche. La seule différence entre eux, c'est que le banc d'Arthur ne mesure que quelques millimètres. Il s'agit en réalité d'un petit morceau d'allumette. Ce banc public est bien connu des Minimoys. Il sert souvent de point de rencontre car il est fort bien placé. Il est sur le côté de la grande place du village, dans l'axe de l'avenue qui mène à la porte nord, la fameuse entrée par laquelle tous les grands voyages se doivent de débuter.

Arthur et Bétamèche ont l'air aussi déprimés qu'Archibald et Armand. On le serait à moins ! Le passage de Maltazard a évidemment traumatisé tout le monde au village et Bétamèche en tremble encore. Arthur soupire en repensant à Sélénia, une lame sous la gorge, prisonnière des griffes de Maltazard. Par chance, cette horrible histoire s'était bien terminée. Sélénia s'en était sortie avec une petite coupure à la gorge, le roi avec une bonne humiliation passagère et le peuple avec une grosse frayeur.

Mais ces rassurants souvenirs ne règlent en aucune façon les problèmes présents. Comment Arthur pourra-t-il retrouver sa taille normale et surtout qui va bien pouvoir empêcher Maltazard d'accomplir son terrible dessein ? Les réponses ne viennent pas et cela fait bientôt une heure que nos deux compères soupirent à tour de rôle sur leur bout d'allumette.

— Il est confortable ce banc, hein ? finit par lâcher Bétamèche, histoire de rompre le silence.

Arthur le regarde, on dirait une vache devant un bulletin de vote. Comment peut-il parler de confort dans un moment pareil, surtout en mentionnant ce morceau d'allumette aussi dur qu'un bout de granit.

— Tu devrais essayer les canapés de mamie, tu saurais alors ce que le mot confort veut dire, rétorque Arthur. Ils sont tellement moelleux que mon

grand-père est incapable de s’asseoir dedans sans s’endormir dans la minute.

— C’est exactement ce qu’il me faudrait pour mon salon, répond Bétamèche avec un sourire gourmand.

Mais le simple fait d’évoquer sa maison a rendu notre ami Arthur tout chose. Il a rêvé pendant des mois devant son livre, implorant le ciel toutes les nuits pour avoir le privilège, un jour, de rejoindre ce monde merveilleux des Minimoys et maintenant qu’il y est pour de bon, il se rend compte à quel point lui manque tout son monde à lui. Sa petite chambre et son joyeux fouillis savamment organisé, cet escalier dont chaque marche grince à sa façon, comme autant de touches d’un piano géant. Arthur passait souvent des heures à danser sur ces marches afin d’y composer de nouvelles mélodies. Pas la peine d’avoir un piano, Arthur se l’était inventé.

Il y a aussi le grand salon chaleureux. Sa mamie a tricoté elle-même toutes les cretonnes qui se trouvent devant chaque fenêtre. Cela fait une lumière formidable, à la fois douce et raffinée. L’autre particularité, encore plus appréciable, c’est que cela dessine au sol de formidables dessins, faits d’ombre et de lumière qui enrichissent le grand tapis usé par les voyages, délavé par le temps. Les grandes rosaces que la lumière dessine sur le sol servent aussi de parc autoroutier, où Arthur pousse ses petites voitures pendant des heures dans les formidables courbes dessinées par la lumière et la cretonne.

Pas besoin d’un circuit Vingt-Quatre, ni même de Playstation. La maison entière était un terrain de jeux pour Arthur. La commode faisait office de montagne sacrée, le frigo servait de pôle Nord, quant au jardin, il représentait l’Amazonie, terrain de prédilection de l’horrible yéti, rôle toujours brillamment interprété par Alfred-le-chien.

Une petite larme coule maintenant sur la joue d’Arthur. Penser ainsi à sa maison le rend tout triste et lui fait presque regretter cette aventure. Et puis c’est souvent quand on quitte les choses et les gens qu’on s’aperçoit qu’on les aime. Souvent, ils sont là, toute l’année, juste devant le bout de notre nez, et on n’y prête aucune attention. À peine bonjour à son papa, à peine une bise à sa maman, à peine un regard sur ses jouets considérés comme vieux après deux semaines. Et puis un jour on s’éloigne, un jour on imagine

ne plus jamais revoir tout ça, et on se rend compte à quel point on y est attaché. Arthur regrette déjà de ne pas avoir plus profité de tous ces petits bonheurs, de ne pas avoir dit plus souvent à ses parents combien il les aime, combien il est bon de les avoir à ses côtés.

Il y a un dicton, dans le grand livre des Minimoys, qui résume assez bien ce sentiment. Il s'agit de l'article cent soixante-quinze, que l'on peut lire à la page du même chiffre : « À force de prendre les gens pour des chaises, on finit par s'asseoir à côté. »

Arthur est bien d'accord. À force de vouloir toujours être ailleurs, il était à côté de sa vie, à côté du bonheur qu'on imagine toujours plus loin alors qu'il est souvent si proche.

Arthur lâche un grand soupir, presque en même temps que Bétamèche. C'est pas la grande forme pour nos deux compères qui ressemblent à deux petits vieux, tout courbés sur leur banc.

— Vous n'allez pas rester comme deux malamoutes à râler en attendant la pleine lune ! s'exclame une petite voix, aussi soudaine et décidée qu'un coup de tonnerre.

C'est évidemment Sélénia, toujours en pleine forme, comme si l'adversité était son moteur principal. Dès qu'il y a un problème, une injustice ou bien encore une véritable catastrophe, la petite princesse se dresse aussitôt. Elle est toujours partante pour l'aventure et elle gigote déjà comme un asticot qui cherche une pomme.

— C'est quoi un malamoute ? demande discrètement Arthur en regardant Sélénia faire les cent pas.

Bétamèche est bien embêté. Comment décrire en quelques mots cet animal si complexe ? Le malamoute habite sur la Deuxième Terre, dans les plaines de Labah-Labah. De taille moyenne, il possède une fourrure agréable et deux grands yeux bleus souvent un peu tristes et fatigués. Ils vivent toujours en famille et passent leur journée à se lécher les uns les autres, pour soi-disant prévenir ou enlever des parasites. Ils ne font pas grand-chose d'autre. Ils broutent un peu et s'endorment en même temps que le soleil. Par contre, quinze jours par mois, ils dorment moins car dès que la lune apparaît dans le ciel étoilé, la famille malamoute toute entière se réveille. Tout le monde s'assied sur ses pattes arrière et lève la tête en

direction de l’astre lumineux. Et ils restent comme ça pendant des heures, des nuits entières, toute l’année, comme s’ils essayaient de percer le secret de cette planète si lumineuse. N’importe quelle autre créature qui serait restée autant de temps à regarder la lune en aurait découvert le secret depuis longtemps, mais les malamoutes sont aussi connus pour leur regard triste que pour leur petit cerveau et ils ne sont pas près de trouver le secret de la pleine lune.

— Disons que c’est un animal pas très intelligent et que la comparaison n’est pas flatteuse ! résume Bétamèche en lançant un regard noir à Sélénia.

Mais la princesse n’a que faire de ce regard, car pour le moment elle broie du noir. Elle non plus ne dormira pas tant qu’elle n’aura pas résolu son problème, mais loin de nous l’envie de la traiter à son tour de malamoute.

— Il y a forcément une solution ! Il y a toujours une solution ! marmonne-t-elle en martelant la terre du pied.

— « Quand il n’y a pas de solution, c’est qu’il n’y a pas de problème ! » Article deux cent deux du grand livre, récite Bétamèche, trop content d’afficher ses connaissances.

Sélénia s’arrête tout à coup et se tourne vers Arthur.

— Nous devons réunir le conseil, sortir à nouveau l’épée de la roche et rattraper ce satané M, avant qu’il ne nuise à nouveau.

— Sélénia, je suis prêt à partir de nouveau à l’aventure. Mais M le maudit mesure probablement deux mètres à l’heure qu’il est et nous mesurons à peine deux millimètres ! rappelle Arthur avec un certain bon sens.

— Deux mètres, deux millimètres ! Quelle importance ! réplique dignement la princesse. Ce n’est pas en centimètres que l’on mesure la bravoure d’un combattant !

— Et la bêtise, comment elle se mesure ? Au nombre de remerciements qu’on gravera sur ta tombe ? intervient Arthur, énervé par sa propre impuissance. Deux mètres, Sélénia ! Tu ne te rends même pas compte de ce que c’est ! Ton épée, malgré tous ses pouvoirs, lui fera office de cure-dents quand il parviendra à la saisir entre ses doigts crochus !

— Mais si tu crois que ma petite taille va m'empêcher de me battre, tu te trompes, jeune Arthur ! Je suis une princesse de sang royal et je défendrai mon royaume jusqu'à mon dernier souffle ! rétorque-t-elle avec beaucoup de ferveur.

— Tu devrais garder ton speech pour le grand conseil ! balance Bétamèche, aussi moqueur qu'à son habitude.

Sélénia le dévisage un instant, puis semble chercher quelque chose au fond de sa mémoire.

— Dis-moi, Bétamèche, ça fait longtemps que je ne t'ai pas étranglé, non ?

Arthur s'interpose aussitôt.

— La solution n'est sûrement pas de s'étrangler les uns les autres !

— Alors quelle est la solution, monsieur je sais tout ? se met à hurler Sélénia, dont les nerfs commencent à lâcher.

Arthur s'approche d'elle, lui met gentiment les mains sur les épaules et l'oblige à s'asseoir.

— Il faut juste réfléchir un peu plus calmement. L'action vient toujours après la réflexion ! dit sagement Arthur, qui se frotte les tempes comme pour stimuler son cerveau. Résumons la situation : M est grand, nous sommes petits. Un point pour lui. Mais il est dans un monde qu'il ne connaît pas et que je connais bien. Un point pour nous…

— Connaissant M, il ne va pas mettre longtemps à monter une armée et à envahir ton pays ! lance Sélénia avant que Bétamèche n'ajoute :

— Il a mis à peine une lune pour envahir les Sept Terres et à l'époque il ne mesurait que trois millimètres !

— C'est un facteur qu'il faut prendre en considération et cela lui donne un autre point d'avance, continue Arthur, toujours aussi concentré. Il faut donc grandir au plus vite et rétrécir M avant qu'il ne nuise !

— Bravo ! Formidable ! Voilà une situation parfaitement résumée ! s'écrie Sélénia en levant les yeux au ciel. Et comment comptes-tu t'y prendre ? Ingurgiter des centaines de soupes à la sélénielle afin de gagner, le plus rapidement possible, un millimètre ?!

Arthur sait bien que la soupe fait grandir, et peut-être celle à la sélénielle plus que les autres, mais la solution ne viendra pas de ce côté. La

solution est ailleurs, Arthur le sait et il fouille dans sa mémoire en tous sens à la recherche de cette idée, qu'il sait cachée quelque part, au fond de son cerveau. Malheureusement, sa mémoire a l'air aussi mal rangée que sa chambre et il ne parvient pas à trouver ce qu'il cherche.

Remarquez, il n'est pas le seul à ne pas ranger sa chambre.

Archibald, son grand-père, n'est pas franchement un exemple en la matière car son grenier est le pire des capharnaüms. Si sa mémoire était à l'image de son grenier, Archibald n'arriverait même plus à se souvenir de son prénom. Il n'y a guère que ses livres qui soient bien rangés, tous bien alignés sur les étagères, juste au-dessus du bureau.

— Les livres ! se met à hurler Arthur.

Bétamèche sursaute et s'accroche instinctivement au cou de sa sœur.

— Quels livres ? demande la princesse.

— Les livres de mon grand-père Archibald !

— Tu penses que c'est dans les livres qu'on va trouver la recette pour grandir ? s'étonne Bétamèche.

— Non ! La recette est entre les livres ! s'écrie Arthur qui vient de retrouver le petit bout de mémoire qu'il cherchait.

Effectivement, au début de cette aventure, avant de rejoindre les Minimoys, Arthur s'était assis au bureau de son grand-père. C'était une nuit de pleine lune et il attendait nerveusement minuit pour passer à travers le rayon et rejoindre sa bien-aimée. Comme il était fort impatient, il avait, pour la dixième fois de la journée, consulté le grand livre d'Archibald. Il n'y avait que la page cinquante-sept qui l'intéressait, la page où le grand-père avait crayonné au fusain un portrait de la princesse Sélénia.

Arthur pouvait passer des heures à regarder ce dessin et à en caresser les contours. Mais à l'heure du dîner, il avait soigneusement refermé le livre et c'est au moment de le remettre à sa place qu'il avait aperçu cette petite fiole.[1]

Sur l'étiquette il y avait une petite illustration ne laissant aucun doute sur le pouvoir du produit qu'elle contenait.

— Es-tu bien sûr que ce produit te permette de grandir et non de rapetisser ? demande à juste titre Sélénia.

— C’est vrai qu’il vaudrait mieux en être sûr ! ajoute Bétamèche. Je suis le plus petit de la bande et je n’ai pas vraiment envie de passer sous la barre du millimètre !

— Je pense que ça marche dans les deux sens, affirme Arthur. Il rend petites les grandes personnes et donne une taille humaine aux gens de petite taille.

— Qu’est-ce que tu entends par « taille humaine » ?! s’indigne aussitôt la princesse. On n’est pas assez humain à ton goût ?!

Arthur commence à mouliner des bras pour trouver des excuses.

— Mais pas du tout ! Tu es la plus humaine des humains que j’ai rencontrés ! Je veux dire… c’est pas parce que tu es petite…

— Ah ! Tu me trouves petite maintenant ! réplique Sélénia, qui commence à virer au rouge.

— Pas du tout ! Tu es très belle ! Je veux dire… très grande !! Arthur s’emmêle dans ses explications et ne sait plus comment se dépêtrer de cette situation. Ce que je veux dire, c’est que je suis sûr que ce produit nous permettra d’acquérir une taille suffisante pour affronter M à armes égales ! finit par dire le jeune garçon.

Sélénia le regarde un instant, comme si elle évaluait rapidement la situation et la solution proposée.

— D’accord ! Allons-y ! finit-elle par lancer, avant de partir vers le palais royal.

— Allons-y… où ? demande Arthur, qui semble avoir manqué une étape.

— Eh bien, on réunit le conseil, on sort l’épée de la pierre, on monte jusqu’au bureau de ton grand-père, on boit la potion contenue dans la fiole et on met une raclée à ce satané Maltazard ! balance la princesse d’une traite.

Bétamèche sursaute à l’annonce du nom interdit, tellement il porte malheur. Mais Sélénia hausse les épaules.

— Au point où en est, je ne vois pas quel malheur supplémentaire pourrait bien nous tomber dessus !

À peine la princesse a-t-elle fini sa phrase qu’un grondement sourd commence à monter. La route en pierres du village vibre de partout, et de la

terre, comme une pluie fine, tombe du plafond.

Sélénia lève les yeux vers la voûte qui protège le village.

— Mais que diable se passe-t-il en surface ?

Chapitre 3

Une grosse voiture de police vient écraser les graviers, devant le perron de la maison. Son puissant moteur de douze cylindres vibre jusqu'au pays des Minimoys.

Le chef de la police, le lieutenant Martin Baltimore, coupe le moteur et met sa casquette avant de sortir du véhicule. Il est très méticuleux, le lieutenant, et aussi très à cheval sur les règles, surtout quand il est en service. Il rajuste sa cravate, vérifie que son badge de police est bien accroché, replace un peu son ceinturon qui fourmille de gadgets et se dirige vers la porte d'entrée.

Il tire la chaîne qui actionne aussitôt la cloche. Son partenaire le suit à quelques mètres. Simon est beaucoup plus jeune et n'est dans la police que depuis un an. Il n'a donc pas encore tous les réflexes.

— Oups ! dit-il en ratant une marche et en se rattrapant de justesse à la balustrade. J'ai bien failli tomber ! ajoute-t-il en ricanant bêtement.

— Simon, ton badge ! lance le lieutenant.

Le jeune vérifie sa chemise et constate que le rabat de sa pochette couvre en partie son insigne. Simon arrange la chose comme il peut, mais il a visiblement accroché son badge au mauvais endroit.

— Le badge quatre doigts sous la poche gauche, petit. Nulle part ailleurs ! explique Martin, en vieux routier qu'il est.

— Ah ! Merci pour le tuyau ! répond le jeunot en décrochant son insigne, pour se plier à la consigne.

Mais Simon est décidément bien maladroit et son badge lui échappe des mains. Martin soupire et lève les yeux au ciel. Simon baragouine des excuses, fait deux pas et se penche pour ramasser son insigne. Il est donc en parfaite position pour prendre la porte en pleine figure. Paf sur le pif ! Le bruit est énorme et le craquement très désagréable. On préfère imaginer que

c’est le bois de la porte qui a craqué ainsi car si c’est le nez de ce pauvre officier, il ne va pas lui rester grand-chose à moucher. Le choc a été si violent que le brave garçon a reculé de quelques pas, juste le nombre nécessaire pour perdre l’équilibre sur les marches du perron. Simon pousse un cri et part dans les airs. Il exécute une pirouette impressionnante qui, aux championnats du monde de gymnastique acrobatique, lui aurait valu au moins dix points. Simon s’emmêle les bras et les jambes et son badge vole dans les airs. Il finit par atterrir, comme un avion en perdition, dans un petit parterre fleuri pas vraiment prévu à cet usage.

Archibald pousse davantage la porte et aperçoit le lieutenant.

— Ah ! Martin ! Merci d’être venu aussi vite ! dit-il en lui serrant la main.

Puis il aperçoit une forme qui se débat dans les pâquerettes. Il rajuste ses lunettes car il lui semble improbable qu’une taupe puisse atteindre une taille aussi gigantesque. Lunettes ajustées et réflexion faite, il ne s’agit pas d’un animal mais d’un officier en vrac, dans une chemise à fleurs.

— C’est Simon, mon nouveau partenaire, faut pas lui en vouloir, il est encore tout jeune. Je lui apprends le métier ! explique Martin, tout gêné par cette situation.

— Ah ?! Et là, il apprend à monter les marches, c’est ça ?! lance le grand-père avec humour.

— C’est un peu ça ! soupire Martin.

Archibald lui tape sur l’épaule pour le réconforter.

— Le jour où il apprend à tirer, préviens-moi, j’en profiterai pour partir en vacances très loin ! lui chuchote à l’oreille le grand-père.

Martin n’a pas le cœur à rire, mais plutôt à pleurer quand il voit Simon à quatre pattes, tournant sur lui-même.

— Allez, Simon ! Un peu de dignité tout de même ! réclame son supérieur.

Mais Simon tourne en rond comme un cochon qui cherche des truffes.

— J’ai perdu mon badge ! bégaye-t-il, affolé des conséquences que pourrait avoir une telle perte.

— Allez viens, Martin ! Nous avons des choses très importantes à te dire ! dit Archibald en l’entraînant vers l’intérieur.

Le lieutenant avance à contrecœur. Il n’aime pas laisser ses troupes derrière lui.

— T’inquiète pas pour lui ! Il ne peut pas être très loin, son badge, il finira bien par le retrouver !

Martin acquiesce et se laisse entraîner vers le salon.

Pendant que le jeune officier est dans les pâquerettes, Rose est dans la limonade. Rose, c’est la mère d’Arthur. Ça lui va bien comme prénom, car elle porte toujours une petite robe à fleurs et sourit tout le temps, comme au premier jour du printemps. Elle ne risque pas de manquer d’eau la Rose, ça fait cinq minutes qu’elle a le doigt sous le robinet, comme s’il s’agissait d’une tige. Mais que fait-elle donc avec son doigt ainsi sous l’eau ?

Revenons un peu en arrière pour mieux comprendre la situation.

Rose est toujours très excitée à l’idée de recevoir du monde et dès qu’elle a aperçu Martin, elle lui a aussitôt proposé très courtoisement une limonade. Vu la chaleur de cette fin d’été, elle était à peu près sûre de son coup. Martin accepta bien volontiers. Rose se précipita alors dans la cuisine, ce qui déjà s’annonçait comme un mauvais présage quand on connaît sa maladresse. Elle voulut évidemment sortir en même temps tous les citrons du bac à légumes et finit par tous les lâcher sur le sol. Elle se cogna ensuite à tous les placards en voulant les récupérer.

C’est le problème de Rose, elle est toujours victime de son enthousiasme.

L’année dernière, elle rendait visite à sa pauvre tante Bernadette que la vieillesse empêchait de sortir. L’hiver était rude et Rose, toujours très serviable, s’était évidemment proposée pour lui faire ses courses. Au bout d’un mois, il n’y avait pas un objet dans la maison de Bernadette qui ne fût pas cassé, ce qui d’ailleurs n’était qu’un détail quand on le compare à la catastrophe principale. Rose avait mis le feu à la maison. Trois fois. C’est vrai qu’il faisait froid, mais cela ne méritait pas de faire cramer la maison. Ce fut la seule fois où on entendit cette pauvre Bernadette se plaindre de la chaleur.

— Il fait pas un peu chaud ? avait dit la vieille tante, en sueur, au milieu des flammes.

Évidemment, Rose avait ouvert la fenêtre toute grande et l’appel d’air avait attisé davantage le feu. La maison s’était consumée en moins d’une heure. Heureusement que la vieille Bernadette était aveugle et donc incapable de constater le désastre. De toute façon, même si elle avait pu voir, il n’y avait plus grand-chose à voir. Mais revenons à nos citrons.

Rose est dans la cuisine, un couteau à la main. Ça sent le film d’horreur. Pour la cinquième fois, elle cale le citron dans sa main et s’applique à poser le couteau dessus. C’est facile de savoir quand elle s’applique, Rose, car elle a toujours un petit bout de langue qui lui sort de la bouche. Le couteau, mal aiguisé, ne sait pas quoi faire sur cette peau de citron bien tendue qui n’a absolument pas envie de se faire trancher. Mais Rose est bien décidée. Elle a proposé de la limonade à tout le monde et c’est pas un citron qui va contrarier ses plans. Elle appuie un bon coup sur le couteau et une belle giclée lui arrive droit dans l’œil. Rose plisse les yeux et cherche à tâtons un chiffon. Ça y est, elle en tient un. C’est en tout cas ce qu’elle croit. En fait, c’est un bout de rideau qu’elle a coincé, cinq minutes auparavant, en refermant la fenêtre. Elle tire sur son soi-disant chiffon sans comprendre pourquoi ce dernier ne vient pas jusqu’à son visage. Comme Rose ne manque pas de sens pratique, elle pousse le tabouret et monte dessus pour atteindre le chiffon afin de s’essuyer. Pour ce faire, elle prend appui sur le robinet qui, évidemment, cède, n’étant pas vraiment conçu pour servir de béquille.

Un formidable jet d’eau traverse donc la pièce. C’est joli en soi, mais pas très pratique au milieu d’une cuisine. Rose s’essuie le visage, constate les dégâts avec horreur et se précipite sous l’évier pour récupérer un seau. Dans son empressement, elle bouscule quelques produits de nettoyage mal rebouchés qui ne demandaient qu’à sortir et se répandre sur le sol.

Pendant ce temps, Rose positionne son seau afin que le jet d’eau retombe directement dedans. C’est effectivement une bonne solution, mais seulement pour les quinze secondes à venir car il n’est pas nécessaire d’avoir fait Polytechnique pour comprendre que le seau va se remplir très rapidement.

Rose se met à tourner sur elle-même à la recherche d’une solution. Elle ouvre un placard, reste quelques secondes devant une boîte de tomates et en

conclut que cela ne peut lui être d'aucune utilité. Elle fouille ensuite tous les placards. Ses gestes deviennent de plus en plus désordonnés et la véritable catastrophe arrive, comme une suite logique, une sorte d'évidence. Rose bouscule le mixeur qu'elle a oublié de débrancher. Le mixeur se fracasse par terre dans une gerbe d'étincelles qui crépitent et dansent sur le sol bien gluant et surtout bien inflammable. Les produits d'entretien prennent aussitôt feu et c'est une véritable mare de flammes qui se propage dans la cuisine. Rose tourne encore plus vite sur elle-même, mais cette fois-ci avec les mains sur la tête. Elle va être en retard pour sa limonade.

Et puis soudain un éclair de génie la traverse : Rose a enfin trouvé une idée pour vider son seau qui déborde déjà. Elle l'attrape et jette le contenu sur la nappe de feu qui s'éteint immédiatement. Puis elle repose son seau sous le geyser avec une certaine fierté. D'habitude, elle est toujours obligée d'appeler les pompiers, ce qui est un très mauvais calcul, car le temps qu'elle les prévienne et que ces braves volontaires arrivent sur place, il ne reste généralement plus rien à brûler, donc plus rien à éteindre. On comprend mieux sa fierté d'avoir, à elle toute seule, sauvé la cuisine de l'embrasement. Par contre, la cuisine n'est pas sauvée de l'inondation car, comme on aurait pu le prévoir, le seau est à nouveau plein, et Rose à nouveau perdue. Depuis l'école, elle a ce problème. Elle n'a jamais su résoudre ces équations où les vases se remplissent, communiquent, sont à moitié vides ou à moitié pleins. Pour elle, il y a le robinet et quand on le tourne, l'eau arrive.

— Tout le reste c'est du chinois ! disait-elle fréquemment pour éviter les discussions.

Pas la peine non plus de compter sur elle si une voiture tombe en panne. D'ailleurs, avant qu'elle puisse jeter un œil sur le moteur, il faudrait qu'elle trouve le bouton pour ouvrir le capot, autant dire mission impossible. De toute façon, les voitures et leur fonctionnement restent un mystère pour Rose et elle n'a jamais osé demander à son mari où se trouve ce fameux moteur. En outre, jamais quand son mari ouvre le coffre pour qu'elle puisse y mettre les bagages, elle n'en a vu trace. Elle ne comprend pas davantage pourquoi il y a, dans ce même coffre, une cinquième roue qui ne sert à rien puisqu'elle ne tourne pas.

Mais toutes ces questions sans réponse peuvent bien attendre, car le seau est maintenant plein et il faut trouver une solution immédiatement ou bien crier au secours. Vu la façon dont Rose est en train de remplir ses poumons d’air, il semble qu’elle ait retenu la deuxième proposition.

Archibald en fait les frais car Rose lui hurle dans les tympans. Rose ne l’a pas fait exprès, mais elle crie toujours les yeux fermés, surtout quand c’est « Au secours ! ». Elle n’a donc pas vu Archibald entrer dans la cuisine.

— Je sais que je suis un peu vieux, mais je ne suis pas encore totalement sourd ! répond le vieil homme en se frottant l’oreille.

Rose balbutie des excuses et essaie de mettre dans l’ordre quelques mots qui pourraient expliquer la situation. Mais Archibald n’a pas besoin d’explication, la situation est assez claire comme ça. Il se précipite au-dessus du lavabo, tourne la manette générale qui se trouve sur le tuyau d’arrivée d’eau et le geyser s’arrête presque aussitôt, faute de pression. Il récupère le bec du robinet au fond de l’évier et le revisse sur son socle. Ensuite il attrape le seau et le vide dans l’évier. Il remet l’eau en route et vérifie le débit en ouvrant le robinet. L’eau coule gentiment. Archibald a réglé le problème en moins de temps qu’il n’en faut pour l’écrire. Rose en est bouche bée. Son père l’a toujours impressionnée pour ça. Comment fait-il pour contrôler ainsi ses mains ? Rose regarde les siennes et se demande pourquoi elles ne l’écoutent qu’une fois sur deux.

Marguerite entre dans la cuisine à son tour. Tout ce remue-ménage l’a réveillée en pleine sieste. C’est d’ailleurs ce qui l’a mise de mauvaise humeur, vu qu’elle avait mis un temps fou à trouver le sommeil. La grand-mère regarde le sol à la fois cramé et inondé et dévisage sa fille. Ce n’est pas le chaos qui la perturbe, c’est plutôt d’imaginer comment ce petit bout de femme, si fragile en apparence, peut mettre le feu à une cuisine et l’inonder en même temps.

Mais le mystère s’épaissit davantage quand Rose déclare :

— Je… je voulais faire de la limonade !

Marguerite, perplexe, la regarde, comme un canard devant une trompette. Rose est un mystère, à classer directement entre celui des pyramides et celui de la chambre jaune.

La grand-mère soupire et se contente d'ouvrir le réfrigérateur. Elle saisit la carafe en cristal pleine de bonne limonade et la montre à Rose.

— Si tu voulais de la limonade, il suffisait d'ouvrir le frigo ! lance Marguerite avec un soupçon de reproche dans la voix. Ça t'aurait au moins évité de te couper !

— De me couper ? répète Rose, qui ne comprend pas l'allusion.

Elle regarde alors sa robe et s'aperçoit qu'une petite fleur rouge a effectivement fait son apparition au milieu des marguerites. Rose regarde son doigt, légèrement coupé à son extrémité, probablement pendant l'opération « citron ».

À la vue du sang, Rose se tétanise. Sa bouche s'ouvre toute grande, ses yeux se révulsent et ses jambes la lâchent. Elle s'écroule sur le sol, comme une éponge jetée sur le ring. Comme quoi, couper un citron peut faire tomber dans les pommes.

Rose a maintenant son doigt sous le robinet, pour soulager la douleur et désinfecter la plaie. La cuisine est nickel. Marguerite a joué la fée du logis et a tout nettoyé en un instant. Rose soupire, comme un vieux chien qui s'ennuie.

— Et dire que je ne sais même pas faire de la limonade ! murmure-t-elle avec tristesse.

La limonade de Marguerite a fait un tabac et la carafe est presque vide. Martin s'éponge un peu le front à l'aide de son mouchoir, et repose son verre.

— Vraiment très bonne ! dit-il en souriant à la grand-mère, qui apprécie toujours les petits compliments.

Armand, lui, a encore le visage de quelqu'un qui a vu la mort de près. Sa main est crispée autour de son verre et ses yeux perdus dedans.

— Bois une gorgée, mon garçon, ça va te faire du bien ! dit gentiment Archibald en lui soulevant le bras, afin de l'aider à porter le verre jusqu'à sa bouche.

Mais Armand est tétanisé, même de l'intérieur, et il s'étrangle à la première gorgée. Archibald lui tapote le dos, mais rien n'y fait. Le grand-père est obligé de se lever et de taper un grand coup. Tellement fort qu'il lui

fait sauter un plombage. Le bout de métal gicle de la bouche d'Armand et atterrit dans le verre de Martin, médusé.

Armand refait surface et ne réalise pas encore qu'il lui manque un plombage. Martin lui dirait bien qu'il l'a déjà retrouvé, mais une annonce de ce genre est toujours délicate à faire en public. En plus, personne n'a rien vu et Martin est le seul témoin.

— Encore un peu de limonade ? propose gentiment Marguerite, pour répondre au compliment.

L'officier est dans l'embarras. Noyer le plombage dans la limonade n'est pas une bonne idée, mais vexer Marguerite juste après lui avoir adressé un compliment n'en est pas une non plus. Martin décide de sauver le plombage.

— Non, merci ! dit-il, le plus poliment du monde.

En vérité, pas question pour lui de boire quoi que ce soit dans un verre où traîne un plombage mal lavé ! Marguerite lui sourit et verse quand même le reste de la limonade dans son verre. Le policier est tétanisé et ne sait pas comment l'arrêter, ce qui est un comble pour un représentant de la loi.

— Vous êtes trop poli, Martin ! Vous avez peur qu'il n'en reste plus pour les autres, c'est ça ?!

— C'est… c'est ça ! balbutie le pauvre homme, terrifié de voir son verre se remplir.

— Ne vous inquiétez pas ! Finissez celle-là. Je vais en faire encore ! annonce la grand-mère, déjà en route pour la cuisine.

Martin observe à la dérobée le fond du verre et aperçoit le plombage qui ricane.

— Santé ! lance Archibald en levant son verre, prêt à trinquer.

Martin sue de plus belle. Il lève son verre et trinque fébrilement. Archibald s'envoie une bonne goulée et lâche un grand soupir de satisfaction.

— C'est vrai qu'elle est bonne ! En plus c'est plein de vitamines à l'intérieur. Allez-y ! C'est très bon pour la santé !

Martin aimerait être un lapin pour pouvoir disparaître au fond du chapeau d'un magicien. Il lève son verre en souriant et reste ainsi en suspens quelques instants, en attendant qu'une idée lui vienne. Mais l'idée

ne vient pas et Archibald le regarde avec enthousiasme. Le policier se sent coincé, ce qui est plutôt rare puisque, par définition, c'est plutôt lui qui coince les autres. Martin approche le verre de sa bouche et masque son dégoût derrière un sourire crispé. Il trempe à peine ses lèvres dans la boisson et aussitôt, comme s'il avait bu jusqu'à plus soif, il déclare, la gorge un peu nouée :

— Elle est vraiment bonne !

— Et c'est le dernier verre qui est le meilleur parce qu'il y a tout le dépôt au fond ! s'exclame Archibald.

Martin est au bord de la nausée. Armand se penche vers le policier et ouvre un peu plus ses yeux globuleux.

— J'ai vu le diable ! chuchote Armand, le visage fiévreux.

Le lieutenant de police marque une pause. Il ne peut s'empêcher de penser qu'on aurait plutôt dû appeler un docteur qu'un policier.

— Et… comment était-il ce diable ? demande le lieutenant en s'apprêtant à noter ces élucubrations sur son petit carnet.

Armand lève un bras.

— Trois mètres de haut et un drôle de chapeau, avec un air bizarre et pas très rigolo ! répond Armand, comme s'il récitait un poème de douze pieds.

— Vous êtes sûr que vous n'avez bu que de l'eau ? enchaîne Martin pour compléter le couplet.

Armand ne relève pas. Rien ne semble le toucher au point où il en est.

— Il avait un visage horrible avec des trous partout. Des morceaux de peau avaient même disparu. Son nez aussi. Il avait un bras énorme, comme une pince et l'autre était tout petit, presque atrophié.

Le portrait-robot ne s'annonce pas facile.

— Quelle race ? Blanc, noir, jaune ? interroge le policier.

— Vert ! Avec des reflets bleus ! répond tranquillement Armand.

Le policier est un peu perdu, hésitant entre l'envie de rire et celle de s'énerver.

Ce problème n'est décidément pas le sien, mais bien celui de l'asile Sainte-Lucile qu'il ne va pas manquer d'appeler dès son retour au commissariat. L'officier fait semblant de relire toutes ses notes.

— Je crois que j’ai tout ce qu’il faut, dit-il en se levant. Je vais faire mon rapport et… on vous tiendra au courant.

Armand vient lui prendre le bras.

— Faites attention à vous, monsieur l’agent, je vous en supplie !

Le policier essaye de sourire, mais l’avertissement d’Armand lui fait froid dans le dos. Cet homme a l’air tellement convaincu de ce qu’il a vu.

Le jeune Simon déboule dans le salon, tout en sueur, et s’approche de l’oreille de son supérieur.

— Chef, j’ai pas retrouvé mon badge !

— Un problème à la fois ! fait le lieutenant, un peu agacé par toute cette histoire. On va déjà essayer de localiser le diable et après on s’occupera de votre badge.

Il salue rapidement Marguerite et se dirige vers la porte, escorté par Archibald. Le jeune policier, tout en nage, regarde le verre de limonade abandonné par son chef avec une certaine envie.

— Allez-y, il n’y a pas touché ! dit Marguerite, trop contente de voir que sa limonade est tant convoitée.

— Merci, madame ! répond le jeune homme en attrapant le verre.

Il boit presque tout d’une traite et fait la grimace au moment où le plombage d’Armand lui reste en travers du gosier. Le jeune homme devient tout rouge, ce qui n’est pas normal quand on vient d’avaler une limonade. Le jaune serait plus approprié, mais là, il est définitivement rouge. Il ne va pas tarder à virer au bleu si Marguerite n’intervient pas, car le jeune homme se tient la gorge et n’arrive plus du tout à respirer. La grand-mère voudrait lui taper dans le dos, mais l’officier ne tient pas en place et bouge comme un asticot. Marguerite attend le moment propice et saisit l’animal au vol. Elle lui balance une grande claque dans le dos. Simon crache aussitôt le plombage qui traverse toute la pièce.

Le policier reprend ses esprits.

— Merci, madame. Je… je suis vraiment confus !

— C’est rien, c’est rien ! répond Marguerite en le poussant vers l’extérieur.

Martin a regagné sa grosse voiture de police. Il se tourne vers Archibald.

— Je pense que tu devrais amener ton gendre en ville ! dit le policier.

— Tu as peut-être raison. L’air de la campagne ne lui réussit pas vraiment ! répond Archibald.

— Je ne parlais pas de la ville pour y faire un tour, je parlais de la ville pour aller voir un docteur, à l’hôpital ! s’énerve le policier.

— T’inquiète pas. Ce diable dont il parle, je l’ai connu quand j’étais petit. Je vais le retrouver et lui parler. Tout rentrera dans l’ordre !

Le policier en reste muet. Qu’a-t-il bien pu arriver à cette famille pour qu’ils deviennent tous fous ? se demande-t-il. Mais comme il n’a pas la réponse, il préfère monter dans sa voiture.

— Je repasserai demain, voir si tout va bien ! fait le policier, juste par politesse.

Son assistant sort de la maison en courant et se vautre en ratant les marches. Il n’a pas réalisé que si les marches montent à l’aller, il y a de fortes chances qu’elles descendent au retour. Le jeune homme se relève, bredouille encore une fois quelques excuses et fonce à la voiture. Il ouvre la porte et s’assoit d’une traite, dans un nuage de poussière. Il est allé tellement vite pour ne pas faire attendre son chef, qu’il en a oublié de s’épousseter. Martin le regarde et se contente de pousser un profond soupir en s’essuyant les yeux.

La voiture démarre en trombe et le lieutenant quitte avec soulagement cette maison de fous.

Chapitre 4

Tout le peuple minimoy s'est réuni sur la grande place. Les gradins sont pleins et l'on attend avec anxiété l'arrivée du roi. Sélénia est déjà à côté de l'épée royale, prisonnière de la pierre, et en tapote nerveusement le pommeau.

— Chaque seconde perdue, c'est des heures gagnées pour M le maudit ! peste la petite princesse, toujours aussi impatiente.

— Quand tu seras reine, tu pourras toujours changer le protocole, si ça te chante ! réplique Bétamèche, toujours aussi espiègle.

— Ça c'est sûr ! C'est même la première mesure que je prendrai ! On perd un temps fou avec ces protocoles ! À la dernière fête de la sélénielle, le temps que le rituel soit respecté et le discours terminé, toutes les fleurs avaient fané ! explique Sélénia, encore scandalisée par cette mauvaise aventure.

— C'est vrai, c'est un peu long, concède Arthur. Il n'y a pas des cas d'extrême urgence où le protocole pourrait être abrégé ?

— Si, bien sûr ! Mais pour un protocole allégé, il faut passer devant la commission des sages qui se tient tous les quatre pétales, déclare Bétamèche. Elle donne alors un avis qui, s'il est favorable, permet aux dignitaires de voter au lever du soleil.

— Pourquoi sont-ils obligés d'attendre le lever du soleil pour voter ? interroge Arthur.

— Parce que la nuit porte conseil, répond naturellement le petit prince. C'est écrit à la page deux cent deux du grand livre.

— Demander un protocole simplifié prend deux fois plus de temps que de laisser le protocole se dérouler normalement, ajoute Sélénia qui commence à bouillir.

Mais la foule se lève, car les portes du palais s'ouvrent. Les gardes royaux entrent les premiers, d'un pas lent et mesuré. Ils sont suivis par les porteurs de lumière, indispensables à tout protocole. Ils permettent effectivement d'éclaircir les sujets les plus sombres et surtout d'éclairer les marches afin que le souverain ne s'étale pas lamentablement sur la place du village. Miro, la petite taupe, vient à leur suite. Il est la mémoire du village, le savoir des ancêtres. Sans lui, les Minimoys seraient perdus, comme une pendule sans sa petite aiguille. Le roi s'avance enfin, d'un pas mesuré, comme le lui imposent les bons usages et la tradition. C'est vrai que tout ça est un peu lent, mais cela nous laisse, pour une fois, le loisir de bien observer le souverain dans son habit officiel.

Tout d'abord, il paraît excessivement grand par rapport aux autres. Il n'est pas loin du centimètre, ce qui est gigantesque quand on sait que la moyenne nationale chez les Minimoys frise la barre des deux millimètres.

Mais le roi ne s'est pas spécialement gavé de soupe à la sélénielle quand il était petit, il est tout simplement assis sur son fidèle Palmito, un malbak des terres du Sud. Le roi avait sauvé son père de la mort, il y a maintenant fort longtemps. Mais peut-être est-il intéressant d'arrêter un instant cette histoire pour vous en raconter une autre. Celle de la rencontre du malbamogoth et du souverain qui lui sauva la vie. Cette histoire magnifique est admirablement décrite à la page cent du grand livre minimoy, mais comme il y a peu de chances que vous puissiez feuilleter l'ouvrage dans les jours prochains, je vais vous en résumer l'essentiel.

Il y a fort longtemps, alors que le roi n'était encore qu'un petit prince, le peuple minimoy vivait en Afrique. La vie s'écoulait paisiblement au rythme du soleil et les Minimoys vivaient en harmonie avec les Bogo-Matassalaïs. Les premiers connaissaient tout du monde microscopique, les seconds régnaient en maîtres pacifiques sur les grandes plaines du centre de l'Afrique. À eux deux, ces peuples possédaient donc un savoir qui allait de l'infiniment grand à l'infiniment petit. Chacun avait sa place, chacun était une petite dent sur cette gigantesque roue de la vie.

Le futur roi acceptait complètement sa taille, puisqu'elle n'avait aucune importance. Seul l'ensemble apportait l'harmonie. Grand ou petit, la connaissance était la même. Sauf que voilà, au milieu de cette foule

mesurant deux millimètres en moyenne, le futur roi était… petit. Deux millimètres l’auraient parfaitement satisfait, mais il dépassait à peine la barre du millimètre. Il avait beau prendre de la sélénielle en soupe, en gelée, en poudre et en sirop, rien n’y faisait, le futur roi restait petit.

Ses parents étaient incapables de lui fournir une quelconque explication sur ce phénomène. Ils étaient de taille normale depuis des générations et aucun accident, même climatique, n’avait accompagné la grossesse de la reine. Cet état de fait minait considérablement le petit prince. S’il avait été décorateur de racines, cueilleur de graines ou casseur de noisettes, il n’aurait pas eu de problème, mais voilà, le destin l’avait choisi pour être le futur roi et il ne pouvait se résoudre à gouverner un aussi grand royaume en étant si petit. Il imaginait à longueur de journée toutes les mauvaises blagues et quolibets qu’il allait devoir supporter :

— Mon bon roi, nous avons un grand projet à vous soumettre.

Ou bien :

— Nous avons un petit problème que vous seul pouvez résoudre.

Ou encore :

— Ce problème est de la plus haute importance. Il nous faut donc prendre de la hauteur.

Évidemment, le futur roi était encore trop petit, euh… pardon : trop jeune pour comprendre que la tâche qui l’attendait n’avait pas grand-chose, euh… rien à voir avec sa taille et que pour faire un bon roi il faut surtout une tête bien remplie, un cœur bien gonflé et des reins bien solides. Le jeune prince avait déjà toutes ces qualités, mais son obsession pour sa petite taille l’empêchait de voir la réalité en face. Ceci étant, c’est vrai que c’était difficile pour lui de voir la réalité en face puisqu’il était trop petit pour se voir dans les miroirs.

Miro la taupe le voyait une fois par semaine et lui parlait afin de le soulager de ce problème. C’était facile pour Miro puisque lui-même ne mesurait pas plus d’un millimètre.

Le jeune prince vivait donc tant bien que mal ce qu’il prenait alors pour un handicap. Mais un jour, un sale gamin ruina en quelques secondes tous les efforts hebdomadaires de Miro. Ce sale gamin n’était autre que Maltazard. Il était certes beaucoup plus jeune que le prince, mais le

dépassait déjà d’une tête. Ce n’est évidemment qu’une expression, car la tête du petit prince était bien remplie, alors que celle de Maltazard résonnait déjà comme une coquille vide.

Le jeune Maltazard s’était un beau matin planté devant son futur roi et lui avait dit :

— Je pense que tu seras un roi très diplomate !

Sur le coup, le jeune prince avait été surpris de ce compliment si soudain. D’abord parce que Maltazard avait la réputation de ne pas penser, il était donc surprenant de l’entendre prononcer une phrase entière, ensuite parce que la notion même de compliment lui était étrangère.

Quoi qu’il en soit, le jeune prince fut touché et se mit à rougir.

— Je te remercie pour ce joli compliment, Maltazard, mais… qu’est-ce qui te fait penser que je serai un bon diplomate ?

Maltazard se mit alors à sourire. Un sourire sadique que l’on arbore seulement quand on est sûr que la victime est bien tombée dans le piège.

— Parce que tu as la taille parfaite pour cirer les pompes !

À peine sa blague lâchée, Maltazard avait été pris d’un fou rire à n’en plus finir. Imaginer une blague comme celle-ci lui avait probablement pris la semaine et avait consommé les trois quarts de ses neurones, il était donc normal qu’il se laisse aller à la joie du vainqueur.

Maltazard riait et riait, à se rouler par terre, à ne plus pouvoir s’arrêter.

Le jeune prince ne s’était jamais senti aussi humilié et il avait immédiatement quitté le village, sans prévenir sa famille, sans laisser derrière lui le moindre mot d’explication. (De toute façon, il aurait été trop petit pour le laisser sur la table.)

Les larmes du futur roi tombaient comme une pluie d’hiver et il décida qu’il marcherait jusqu’à ce que ses yeux n’aient plus de larmes à pleurer. Cela prit trois jours. Il avait traversé les grandes plaines et se trouvait maintenant en lisière d’une épaisse forêt. Épuisé, à bout de forces et vidé de toutes ses larmes, il s’était assoupi sous une racine, dans la douceur d’une mousse bien verte.

Le jeune roi ne s’était jamais autant éloigné de son village et c’était la première fois qu’il voyait des arbres tellement grands qu’ils obstruaient le ciel. Toute la végétation autour de lui était d’ailleurs démesurément grande

et accentuait encore son sentiment d’être petit. L’enfant aurait bien volontiers versé encore quelques larmes, mais il n’avait plus rien à pleurer.

La taille des arbres était impressionnante, mais les bruits de la forêt l’étaient davantage. Il y avait là des crissements, des gloussements et des chants qu’il n’avait jamais entendus. Il y avait donc fort à parier qu’une grande diversité d’animaux inconnus se cachaient derrière ces bruits parfois bizarres et il commençait à regretter d’être parti aussi loin de son village, sans prévenir, sans aucune protection et surtout sans avoir pris soin de mémoriser les routes qu’il avait empruntées, car il était non seulement loin, mais aussi totalement perdu. L’inquiétude vint se poser sur son visage.

Certains chants étaient assez mélodieux et même s’il ne parvenait pas à les identifier, il était facile d’imaginer une sorte de rossignol ou de rouge-gorge, tant les sonorités étaient joyeuses. D’autres bruits, par contre, étaient plus inquiétants et il ne faisait aucun doute que l’animal qui poussait ce genre de grognements possédait une formidable collection de canines en tous genres.

Mais le prince était trop petit pour intéresser un fauve, même au régime.

— Au moins ma petite taille me sert à ça ! avait-il chuchoté avec dépit.

Et puis, il y avait ce son persistant qui l’inquiétait plus que tous les autres. Grave et doux à la fois. Impossible de déterminer s’il s’agissait d’un râle ou d’une plainte. L’animal qui gémissait allait ou très bien ou très mal mais, en tout état de cause, n’était pas dans une situation normale.

La curiosité étant plus forte que tout, il se leva et se dirigea vers l’endroit d’où semblait provenir cette plainte qui résonnait maintenant dans toute la forêt. Plus le prince s’en rapprochait et plus il lui paraissait évident que la chose qui gémissait devait horriblement souffrir.

À l’ombre d’une grosse pierre, il découvrit un animal gisant sur le sol. Une épaisse et soyeuse fourrure blanche, des grosses pattes à trois doigts, un front très plat et une mâchoire démesurée qui le rendait impressionnant. Au-dessus de cette belle dentition, il y avait deux petits yeux qui ne traduisaient pas une grande intelligence, mais une profonde gentillesse.

Malgré cette impressionnante mâchoire, le jeune prince s’avança vers l’animal. Il avait entendu parler de cette race particulière, unique en son

genre, qu’on appelle les malba-mogoths. Les mogoths étaient au nord et les malbaks au sud. Il s’agissait donc ici d’un mogoth.

Il y avait un vague croquis les représentant, à la page sept cent dix-huit du grand livre, mais maintenant qu’il en voyait un de près, il pouvait affirmer que le dessin était des plus sommaires. Le croquis l’affublait de cornes ridicules, de dents démesurément longues et d’une fourrure rugueuse, cause de son classement dans la famille des porcs-épics.

Rien de tout cela n’était vrai et la fourrure blanche du mogoth était particulièrement soyeuse et agréable. En s’approchant davantage, le jeune prince comprit la raison de cette complainte. L’animal avait la main dans un horrible piège à müls-müls. C’était effectivement son plat préféré et il s’était rué sur le leurre sans même réfléchir. D’ailleurs, même s’il avait réfléchi, il se serait fait quand même avoir puisqu’il était incapable de résister à un bon mül-mül bien dodu.

Le mogoth vit le jeune prince s’avancer vers lui. Ce dernier était tellement fatigué qu’il ne réagit même pas face à ce petit animal parfaitement inconnu de lui. Il se contenta de geindre un peu plus et de garder le reste de son énergie pour respirer.

— Mon pauvre ami, dans quel horrible piège es-tu tombé ?! demanda le prince.

Le mogoth ne parlait évidemment pas la langue minimoy. Le prince comprit assez rapidement le fonctionnement du piège. Il s’agissait d’une sorte de tapette à souris, avec une serrure sur le côté. La clef permettait sans doute au chasseur de libérer sa proie.

Le jeune prince, éduqué dans un esprit de justice et de liberté, ne pouvait davantage supporter cette horrible situation.

— Je vais essayer de te libérer, mais si j’y arrive, promets-moi au moins de ne pas me manger ?! avait demandé l’enfant.

Le mogoth s’était contenté de geindre, ce qui ne renseignait absolument pas sur ses intentions, mais le jeune prince prit le risque. Il jeta un œil dans la serrure. En forçant un peu, il put y pénétrer et ce fut la première fois qu’il loua le ciel de l’avoir fait aussi petit. Une fois à l’intérieur, il étudia le mécanisme du loquet. Rien de bien compliqué. Les machines à miroir

utilisées par Miro, et que le futur roi se devait de savoir monter et démonter les yeux fermés, étaient bien plus complexes.

Le jeune enfant poussa trois tiges, tira sur deux fermoirs et ouvrit d'un seul coup le piège. Le mogoth roula aussitôt sur le côté et poussa un râle profond qui, même si on ne parlait pas sa langue, était facile à traduire.

Le jeune prince peina à sortir de la serrure puis vint se mettre face au mogoth.

— Ça va mieux, on dirait ? dit-il non sans fierté.

L'animal hésita, puis laissa un large sourire envahir son visage. Sa mâchoire était si grande qu'il avait véritablement un sourire jusqu'aux oreilles. Malgré la fatigue, le mogoth parvint à se lever. Debout, l'animal était trois fois plus grand que le petit prince qui regretta un court instant d'avoir libéré ce mastodonte sans avoir étudié auparavant ses habitudes alimentaires. Mais le mogoth regarda son sauveur avec beaucoup de respect et de gentillesse. L'animal mit sa main blessée sur son cœur et prononça un mot :

— Moh-moh ! dit-il plusieurs fois, comme pour faire comprendre quelque chose.

— Euh… oui… moi c'est Maximilien de Saïmono, prince des Premières Terres ! dit le jeune garçon, sans être vraiment sûr qu'il répondait bien à la demande.

— Ma… ma, dit l'animal en pointant un doigt vers le prince. Mohmoh ! ajouta-t-il en se tapant la poitrine.

— Euh… se faire appeler mama, ce n'est pas digne d'un futur souverain… appelle-moi plutôt papa !

— Pah-pah ! répéta rapidement le mogoth.

— Voilà ! papa-Momo ! précisa le jeune garçon avec le sourire.

— Papa-Momo-papa-Momo-papa-Momo ! chantonna l'animal, en allant de plus en plus vite et en tapant de plus en plus fort sur leur poitrine respective, jusqu'au moment où la grosse patte de Momo finit par envoyer valdinguer le petit prince.

Le mogoth se mit aussitôt les mains sur la tête et poussa un cri de désolation.

— C’est rien, c’est rien ! dit le prince en s’époussetant. Moi aussi ça aurait pu m’arriver, je ne maîtrise pas toujours ma force !

L’animal constata que le petit bonhomme n’avait rien et s’en réjouit.

— Bon ! Je t’ai libéré, tu ne m’as pas mangé, on est quittes ! Je pense qu’il serait maintenant préférable que tu rejoignes ta famille avant qu’elle ne s’inquiète ! lança le roi, qui commençait déjà à trouver encombrant ce nouvel ami, trop volumineux à son goût.

Momo poussa à nouveau un râle, un peu plus triste que d’habitude. Il se retourna et tendit la patte en direction d’un autre piège. Coincés dans les mâchoires d’acier, il y avait deux autres corps inertes, à la fourrure blanche. La famille de Momo n’était pas loin, mais il n’avait aucune envie de les rejoindre.

Maximilien ne savait que dire devant cette funeste découverte. Il eût bien aimé consoler cet orphelin, mais comment prendre dans ses bras une aussi grosse boule de fourrure ? Momo n’attendit pas la réponse et vint caler sa grosse tête plate sous le bras du petit prince qui le consola comme il put. Papa et Momo restèrent comme ça, quelques instants, à se bercer l’un l’autre, au bord de la grande forêt.

— Comment vais-je retrouver mon chemin, moi ? demanda Maximilien d’un ton inquiet.

C’est vrai qu’au village, son absence avait créé la panique et tout le royaume le cherchait maintenant depuis trois jours.

À ces mots, le jeune mogoth se mit à renifler le garçon.

— Arrête, tu me chatouilles ! dit le prince en se tortillant.

Une fois qu’il l’eut entièrement reniflé, le mogoth attrapa le futur roi et le cala sur sa tête, si plate qu’elle avait l’air d’avoir été conçue à cet usage.

Et alors Momo prit en sens inverse le chemin emprunté par le jeune prince qui en conclut, à juste titre, que le mogoth avait un puissant odorat. Trois jours plus tard, alors qu’il s’était assoupi sur la tête du mogoth, Maximilien se retrouvait devant la porte nord du village minimoy. L’heure était matinale et le village était encore tout endormi.

Le mogoth fit quelques pas timides, guidé par son cornac, et il tomba nez à truffe avec le jeune Maltazard, qui ronflait à même le sol, calé entre deux groseilles.

— Maltazard ?! hurla le futur roi du haut de son mogoth.

M se réveilla en sursaut et faillit se dévisser la tête pour apercevoir Maximilien, perché sur son trône.

— Mon cher Maltazard, quand je serai roi, je te nommerai grand chancelier !

— Ah ? Mais… que me vaut cet honneur ? balbutia le jeune guerrier, encore mal réveillé.

— Le chancelier est celui qui, tous les matins, met la couronne sur la tête du roi. Et comme dorénavant je serai assis sur ce mogoth, tu me parais avoir la taille idéale pour exécuter ce travail ! déclara le jeune prince, tel un petit diable. La bonne personne au bon endroit et les gamouls seront bien gardés. Page cent douze du grand livre ! ajouta-t-il avant de faire demi-tour et de rejoindre le palais.

Maximilien se sentit, ce jour-là, aussi fier qu'un coq qui s'est acheté un nouveau réveil. Mais au-delà de cette vengeance personnelle, il avait réalisé quelque chose d'important : la taille d'un Minimoy se mesure à la taille de son cœur et, en conséquence, Maximilien pouvait se vanter d'être grand. Il se fit ce jour-là la promesse solennelle que dès qu'il serait roi, il ferait graver cette magnifique phrase dans le grand livre. Ce qui est aujourd'hui chose faite, à la page quatre cent.

Maximilien a maintenant plus de cinq mille ans et son fidèle Momo n'est plus là pour le porter. C'est son fils qui a pris la relève. Il s'appelle Palmito et ressemble comme deux gouttes d'eau à son papa.

Le roi passe la grande porte, jette un coup d'œil à Miro, salue poliment les dignitaires et les hauts responsables du gouvernement minimoy. Ensuite, le roi s'éclaircit la voix et se lance dans son sempiternel discours d'ouverture.

— Très chers concitoyens, si nous sommes aujourd'hui réunis sur la grande place de notre village, c'est parce que l'heure est grave et…

Sélénia finit la phrase à sa place.

— … et que le temps presse ! Donc merci de votre attention et en route !

La jeune princesse saisit la poignée de l'épée et s'apprête à tirer un grand coup.

— Sélénia ! L'épée ne peut pas sortir comme ça, tu le sais bien ! dit le roi qui ne veut pas chagriner sa fille.[2]

— Les pouvoirs de l'épée n'agissent qu'entre des mains animées de justice ! rappelle Miro, en sage qu'il est.

Mais Sélénia est une princesse et en plus elle est têtue, ce qui lui fait deux bonnes raisons de n'écouter personne. Elle respire à fond puis tire de toutes ses forces. L'épée sort de la pierre, aussi facilement que si elle avait été plantée dans une motte de beurre. Surprise par tant de facilité, elle se retrouve les fesses par terre.

C'est la stupéfaction générale dans les gradins. Même le roi n'en revient pas. Pourtant il aurait dû s'en douter. Sa fille a grandi depuis sa dernière aventure. Elle n'est plus cette petite fille impétueuse et colérique, débordante de vie et de sentiments, prête à décrocher la lune si son honneur le lui commandait. Elle a mûri et sait maintenant lire dans son cœur.

Sélénia regarde l'épée qui est maintenant entre ses mains, tout étonnée de ne pas avoir eu à lutter.

— Le temps doit vraiment presser pour que la déesse de la forêt me laisse ainsi sortir l'épée ! marmonne la princesse que sa déduction inquiète.

— Comment cela est-il possible, mon bon Miro ? s'inquiète le roi.

La vieille taupe hausse légèrement les épaules.

— Je ne veux pas te vexer, mon bon Maximilien, mais c'est vrai que tout ce protocole est parfois bien long et que ton discours est souvent barbant, dit le sage sans détour.

Le roi s'étrangle à moitié. Il n'a pas l'habitude d'être ainsi bousculé, en plein protocole. Mais un bon roi se mesure aussi à sa capacité à réagir. Maximilien regarde sa fille et se racle un peu la gorge :

— Hum ! Et bien… vu les circonstances, je n'ai qu'un mot à dire : en route !

Chapitre 5

Maltazard est précisément sur une route, une vraie, et c'est la première fois. Il est subjugué par ce ruban lisse et dur, avec une belle ligne jaune au milieu. Il caresse l'asphalte du pied, comme on caresserait une étoffe en soie. Cette invention lui plaît beaucoup, lui qui n'a connu que les chemins tortueux, taillés dans la pierre, les parcours du combattant où avancer de quelques mètres pouvait parfois prendre des lunes. Ici, la route est droite comme un fil à plomb et s'étend à perte de vue des deux côtés.

Maltazard regarde à gauche, puis à droite, et s'interroge sur la direction à prendre. Il faut dire qu'il est un peu perdu dans cette nouvelle dimension où tout paraît disproportionné.

— Je me demande quel genre de gamoul peut bien emprunter ce chemin ? s'interroge Maltazard.

La réponse lui est amenée par le vent. Un bruit lointain monte progressivement. Un bourdonnement sourd et désagréable. Ce n'est évidemment pas un gamoul, Maltazard aurait reconnu son pas immédiatement, il en a tellement chassé. C'est un son plus puissant, plus sournois et Maltazard a beau tendre l'oreille, il n'arrive pas à l'identifier.

— Un bourdon peut-être ? pense-t-il un instant.

Il serait énorme et volerait en rase-mottes au-dessus de l'asphalte, car la chose qui fait tout ce bruit est en train d'arriver à grande vitesse. Maltazard plisse les yeux en direction de cet hypothétique bourdon qui, en se rapprochant, ressemble plutôt à un scarabée.

Le lieutenant Martin Baltimore plisse aussi les yeux à bord de sa robuste voiture de police. Il se demande bien ce que fait ce poteau verdâtre au milieu de la route. Il questionne son partenaire du regard, mais Simon n'en a aucune idée non plus. Par prudence, le lieutenant commence à ralentir.

Maltazard se penche légèrement en avant comme pour mieux voir cet animal qui s’approche. Il distingue maintenant nettement la calandre en chrome qui fait figure de dentition à l’avant de la voiture. Plus de doute à avoir. Pour afficher ses canines et grogner de la sorte, il ne peut s’agir que d’un prédateur, se dit Maltazard. Mais chasser le fauve ne lui a jamais fait peur. D’ailleurs, il n’y a pas grand-chose qui lui fasse peur.

Le lieutenant Baltimore n’a pas peur non plus, mais il est inquiet.

— C’est peut-être un effet d’optique dû à la chaleur ? suggère le jeune Simon, histoire de proposer quelque chose.

— La chaleur, ça fait gondoler la route ou apparaître des mirages, ça fait pas pousser les poteaux ! rétorque le lieutenant en haussant les épaules.

— Oui, mais parfois, ça fait un effet d’optique qui rapproche des objets qui se trouvent à des kilomètres, réplique timidement son partenaire.

Le lieutenant réfléchit quelques instants. Il y a bien ce gros poteau électrique à l’entrée de la prochaine ville, à deux kilomètres, au bout de la ligne droite. Il peut effectivement se trouver dans l’axe de la route. Martin se met à sourire.

— Au temps pour moi, petit ! Tu as raison. C’est le pylône électrique, à l’angle du supermarché. La chaleur doit faire un effet de loupe et il paraît beaucoup plus près qu’il ne l’est en réalité !

— Merci, chef, répond fièrement le jeunot.

— De rien. Il faut savoir reconnaître ses torts quand… on a tort ! ajoute le lieutenant, avant d’accélérer à nouveau en direction de ce mirage qui ne va pas tarder à virer au cauchemar.

Le chauffeur avance le visage vers le pare-brise et aperçoit nettement deux yeux au milieu du poteau vert. Deux yeux hideux au milieu d’un corps en décomposition, comme un vieux cadavre qui serait sorti de sa tombe. Les deux policiers comprennent brusquement leur méprise et se mettent à hurler.

Martin ferait mieux d’enfoncer le frein au lieu de hurler comme un âne, mais de toute façon il est déjà trop tard et la voiture va percuter Maltazard de plein fouet. Totalement inconscient du danger, M le maudit n’a même pas bougé d’un centimètre et c’est avec mépris qu’il regarde ce monstre à la mâchoire d’acier fondre sur lui.

Mais le lieutenant Baltimore est un bon pilote et, au dernier moment, dans un ultime réflexe, il donne un coup de volant et évite de justesse la collision. La voiture est passée tellement près de Maltazard que son souffle l'a déséquilibré.

Dans la voiture, les deux policiers sont livides et Simon regarde la créature s'éloigner par la lunette arrière.

— Qu'est-ce que c'est que ça ?! balbutie le jeune stagiaire, le visage blême.

— C'est le diable ! répond son lieutenant d'une voix chevrotante, avant d'enfoncer l'accélérateur, histoire de quitter l'enfer au plus vite.

Maltazard reprend ses esprits et regarde cette étrange machine qui s'éloigne. Il ne sait pas où elle va, mais elle va forcément quelque part et Maltazard décide de la suivre.

Les oiseaux de la forêt voient avec bonheur la silhouette de Maltazard s'éloigner à grandes enjambées sur cette route sans fin, qui serpente au milieu des blés dorés.

Sélénia, Arthur et Bétamèche sont aussi sur la route. Enfin, c'est le nom que les Minimoys ont donné à ce tuyau pourri et desséché qui court un peu dans tous les sens dans les sous-sols du jardin. Il s'agit en fait d'un ancien système d'irrigation qu'Archibald avait installé dès son arrivée, il y a maintenant vingt ans. Mais les tuyaux étaient à l'époque de mauvaise qualité et le réseau fut vite abandonné au profit d'un magnifique tuyau d'arrosage en plastique vert.

Cet ancien réseau de tuyaux est une aubaine pour les Minimoys, car il leur aurait fallu des milliers d'heures de travail pour creuser et bâtir un tel circuit autoroutier. C'est d'ailleurs ce qu'ils avaient commencé à faire, avant qu'Archibald ne leur fasse découvrir l'existence de ce réseau.

À l'époque, le roi avait fini par approuver les « grands travaux » que chaque année il repoussait. Sa décision avait été prise à la suite d'un accord signé avec les fourmis qui acceptaient de participer à la construction du réseau à condition de pouvoir l'emprunter. Tout le monde n'était pas pour ce partage. On craignait que les fourmis, mille fois plus nombreuses et disciplinées que les Minimoys, squattent littéralement le réseau et

transforment ce qui devait être un chemin de promenade en autoroute. Mais le roi avait tranché et l'intérêt général l'avait emporté.

Quand Archibald arriva sur les lieux, il put se rendre compte de l'ampleur des travaux. Fourmis et Minimoys se relayaient jour et nuit au fond de ce tunnel poussiéreux dont le percement ne semblait guère progresser.

Archibald avait alors demandé une audience au roi, chose qui lui fut accordée après plusieurs jours de palabres et de réunions préliminaires. Il mentionna alors l'existence d'un réseau complet, déjà existant, qui les transporterait facilement aux quatre coins du jardin et leur éviterait beaucoup de peine.

Le roi Maximilien et la reine des fourmis étaient évidemment très intéressés par cette solution et Archibald leur dessina, de mémoire, tout le réseau. On changea donc le sens des travaux et on se mit à creuser vers la gauche, pour suivre les indications d'Archibald. En quelques heures, les travailleurs tombèrent sur le vieux tuyau d'irrigation et il ne fut pas bien difficile d'agrandir une brèche.

C'est ainsi que du jour au lendemain, les Minimoys se retrouvèrent avec un réseau entier de routes leur permettant de sillonner les Sept Terres, en toute sécurité.

— On va encore prendre une noix ? demande Arthur, que cette perspective n'enchante pas vraiment.

— Non. Le transporteur n'acceptera jamais de nous envoyer vers ta maison. C'est une zone interdite, répond Sélénia.

Arthur est soulagé. Les voyages en noix lui font trop mal au cœur.

— Nous allons aller jusqu'au bout de cette route et nous prendrons un passeur de bulles.

— Oh non ! s'exclame Bétamèche, déjà paniqué.

— C'est… c'est pire que de voyager en noix ? s'inquiète Arthur.

— La noix à côté, c'est une promenade de santé ! répond le jeune prince avec une grimace qui en dit long.

Il y a quelques années, Maltazard avait lui aussi fabriqué son réseau. Son repaire était sous le garage, entre les tuyaux qui montent dans les étages, l'électricité qui court le long des murs et les évacuations d'eaux

usées. C’est là qu’il avait tissé sa toile. À la grande époque de Maltazard, il y avait un séide à chaque carrefour de ce gigantesque réseau, mais aujourd’hui ce territoire est désert.

Notre petit groupe suit pendant un temps cet horrible canal jonché de détritus. Il y a là tous les déchets des ouvriers qui ont construit la maison, vingt ans auparavant. Ça va du vieux clou au copeau de bois en passant par le papier de chewing-gum.

— C’est ça ta maison ? Ce n’est pas très bien rangé ! lance la princesse, un peu dégoûtée.

— Non, non ! On est entre les murs, c’est pour ça que c’est sale ! Ma grand-mère ne peut pas nettoyer ici, elle est trop grande. De l’autre côté du mur, c’est tout propre, tu verras ! répond gentiment Arthur.

Ils arrivent à un embranchement. Sous un gros compteur, il y a une sorte de manette, fixée sur le tuyau.

— Sais-tu lire ce langage ? demande Sélénia en indiquant le mur.

Arthur lève les yeux et lit les vieilles étiquettes collées sur le mur.

— Cuisine, salon, chambre Marguerite… chambre Arthur ! s’écrie le jeune garçon. C’est la manette qui commande l’eau dans ma salle de bains ! Il n’y a plus qu’à grimper le long du tuyau et il nous mènera directement à ma chambre. De là on pourra facilement rejoindre le bureau de mon grand-père !

Sélénia soupire et se met les mains sur les hanches.

— Arthur, lève la tête !

Le jeune garçon s’exécute et voit le fameux tuyau partir à l’infini. C’est un peu comme s’il était au pied du mont Blanc.

— Oui… effectivement, ça va pas être facile ! concède Arthur, embarrassé.

— Mais si, bien au contraire ! Bétamèche, passe-moi ton couteau ! lance la princesse, toujours aussi vive.

Le petit prince fouille rapidement dans son sac et en sort son fameux couteau multifonction.

— Fais attention, le multiglu s’est inversé avec le granulateur et la matachette est à la place du vempilo-cergolicrapette ! précise Bétamèche.

— T’inquiète pas ! répond Sélénia en lui arrachant quasiment l’objet des mains. Je ne cherche qu’un bon couteau !

— C’est quoi un… verpilo-cerbomachin ? questionne Arthur.

— Ça sert à vempiler les cergos qu’on trouve autour des licrapettes ! répond Bétamèche, comme si c’était évident.

— Aaah ?! se contente d’ajouter le jeune garçon, comme s’il avait tout compris.

Pas la peine d’insister, la route est encore longue et il aura bien l’occasion de comprendre à quoi sert de vempiler des cergos, fussent-elles de licrapettes.

Sélénia appuie enfin sur un bouton. Ce n’est pas un couteau qui sort de la machine, mais un lance-flammes qui brûle d’un seul coup tout le cocon.

— Oups ! a-t-elle juste le temps de crier, avant que le cocon tout fumant se mette à gigoter et se déchire.

Un passeur tombe par terre, tout englué dans la soie fumante.

— Ça ne va pas de réveiller les gens comme ça ?! râle le petit bonhomme à la barbe fleurie.

— Désolée. Pas le temps pour le protocole, on est en mission super-urgente ! s’exclame la princesse, nullement embarrassée par le désordre qu’elle vient de causer.

Le vieux passeur se tapote les épaules pour éviter que ses habits ne se consument, puis il se met à tousser à cause de la fumée.

— Moi qui avais demandé ma mutation dans ce trou pour être tranquille ! Pas comme mon frère qui travaille au palais et qu’on réveille toutes les cinq minutes !

Pendant ce temps, Sélénia est montée sur la grosse manette et, avec l’aide d’Arthur, la pousse à fond. Des gargouillis se font entendre dans tout le réseau d’eau.

Le passeur ouvre une petite porte à même le tuyau, donnant sur une boîte à pression. Il y a là des cadrans, des niveaux et une bulle qui se balade le long d’une échelle de couleur. Le passeur tire à son tour une manette et l’intérieur du doseur se vide, produisant un bruit fort désagréable.

— Si je me fais moi aussi réveiller toutes les cinq minutes, je vais demander une nouvelle mutation ! râle le passeur, tout en s’appliquant à sa

tâche.

Mais cette réflexion intrigue Sélénia.

— Qui donc est passé avant nous ?

— Un pauvre bougre qui pleurait comme une pâquerette ! Il m'a supplié de le faire passer. Il avait l'air tellement mal que je n'ai pas eu le cœur de refuser, raconte le passeur.

— Où voulait-il aller ? questionne la princesse.

— N'importe où ! Il s'en moquait, il voulait juste disparaître !

Sélénia commence à avoir une petite idée sur l'identité de ce mystérieux passager.

— Comment était-il physiquement ?

Le passeur pousse ses clients à l'intérieur du doseur, puis prend une seconde pour réfléchir.

— … Plutôt grand, une sale armure, des yeux gentils sur une tête d'abruti et surtout une crête en lame de rasoir.

Nos trois amis sont pétrifiés.

— Darkos !! s'écrient-ils en chœur.

— Voilà, c'est ça ! répond le passeur en leur claquant la porte au nez.

Bétamèche se jette sur le hublot et tape de toutes ses forces, mais on n'entend déjà plus rien de l'extérieur. En plus, le passeur ne les regarde plus, trop occupé qu'il est à tripoter ses manettes.

— Laissez-nous sortir ! hurlent nos trois héros.

Mais ils ont beau hurler, ils sont bel et bien enfermés dans ce tube qui bientôt se remplit d'eau par les deux côtés. En quelques secondes ils sont prisonniers d'une bulle, au milieu du doseur transparent.

— Vous êtes prêts ? crie le passeur en articulant bien, pour se faire comprendre.

Nos trois héros répondent vigoureusement non de la tête.

— Parfait !! conclut le passeur avec le sourire.

S'il devait à chaque fois attendre le bon vouloir des passagers, il ne serait pas prêt d'aller se recoucher. En effet, comme les Minimoys ont une peur ancestrale de l'eau, dès qu'ils se retrouvent coincés dans la bulle, prêts pour le grand voyage sous-marin, ils se mettent à trembler et veulent aussitôt tout annuler.

— Tout se passera bien ! ajoute le passeur, avant d'enfoncer la dernière manette.

Les clapets du doseur s'ouvrent et libèrent la bulle. Nos trois héros se tiennent comme ils peuvent à la paroi qui est aussi glissante que transparente.

La petite bulle avance quelques secondes le long du tube, avant de se faire happer à la verticale par l'eau qui monte à toute allure. Bétamèche a beau gratter la paroi, il fait du surplace. Arthur finit par se calmer car, à vrai dire, le voyage est assez agréable. La bulle est gentiment ballottée par ce courant ascendant et lui fait découvrir un monde jusqu'ici insoupçonné.

Nos amis passent plusieurs coudes, tout en douceur, et Arthur commence à trouver ça intéressant.

— C'est quand même plus confortable que la noix, comme moyen de transport ! Et au moins, on ne risque pas de faire de mauvaises rencontres !

— Non, mais on risque la crevaison ! Tu imagines, finir noyés dans toute cette eau ?! s'inquiète Bétamèche, tout tremblant.

— Il y a pire que la crevaison, dit Sélénia.

Les deux garçons la regardent avec anxiété. Et elle ajoute :

— On peut coincer la bulle !

— Oh non ! Ne parle pas de malheur ! réplique Bétamèche, dégoûté.

Arthur ne comprend pas bien. Il est vrai que, dans son langage à lui, « coincer la bulle » fait plutôt penser à un sport du dimanche, qu'on pratique en chaise longue, si possible à l'ombre d'un gros chêne.

— C'est si terrible que ça de coincer sa bulle ? demande innocemment Arthur.

— Ne parle pas de malheur ! insiste Bétamèche.

Mais le malheur vient toujours quand on l'appelle. La bulle arrive dans un nouveau coude où il y a un creux. Le courant la plaque à l'intérieur et la garde ainsi bloquée.

— Et voilà ! Elle est coincée, la bulle ! s'exclame Bétamèche en battant des bras.

— Ça peut durer longtemps comme ça ? s'enquiert l'enfant.

— Ça peut durer des lunes ! répond Sélénia. Il faut attendre que quelqu'un ait la bonne idée d'ouvrir un robinet, quelque part dans cette

foutue maison, afin que l’écoulement d’eau nous fasse bouger et sortir de là !

Arthur a compris la situation et il passe en revue tous les membres de sa famille susceptibles d’ouvrir un robinet à cette heure matinale. Marguerite pour faire la cuisine, Archibald pour arroser le jardin, Armand pour se raser et Rose probablement pour éviter un incendie. Les possibilités sont multiples et Arthur est rassuré.

— Ne vous inquiétez pas, à cette heure-là tout le monde consomme de l’eau. Ça ne sera pas long !

Chapitre 6

Un petit jet d’eau se met en route, celui d’un distributeur automatique. Un gros policier se penche et ouvre la bouche comme une grenouille qui s’apprête à gober un moustique. C’est qu’il n’est pas facile à attraper ce petit geyser qui virevolte sous son nez, mais le gros bonhomme insiste car la chaleur est déjà forte à cette heure et son gosier a bien besoin d’être arrosé.

C’est au moment précis où le policier a maîtrisé son jet d’eau que le lieutenant Baltimore et son collègue font irruption dans la pièce. Une irruption si soudaine, si violente, que le gros a sursauté et s’est pris le jet en pleine figure.

— Alerte générale ! crie Simon, tandis que Martin se rue sur le premier téléphone qu’il aperçoit et hurle dans le combiné sans même prendre le temps de dire bonjour…

— J’ai besoin de renforts immédiatement !

— Que se passe-t-il ? demande le gros en s’essuyant comme il peut.

Simon vient coller son visage à quelques centimètres du sien. Il a les yeux exorbités et la lèvre tremblante.

— On a vu le diable ! lance-t-il sur le ton de la confidence. Il était au milieu de la route et on a failli l’écraser !

Le gros policier soupire.

— Que diable venait-il donc faire chez nous ? dit-il pour faire de l’humour.

— Je n’en ai pas la moindre idée, mais quand tu verras sa tête, tu comprendras pourquoi on ne s’est pas arrêtés pour le lui demander ! répond Simon qui se met à trembler à nouveau comme une feuille, rien que d’en parler.

Trois voitures de police traversent la ville en direction de la grande route que l'on surnomme déjà le chemin du diable. L'affaire doit être d'importance, se disent les habitants de cette gentille bourgade, car il est bien rare de voir passer ainsi un tel escadron. Mais ces braves policiers vont avoir bien du mal à trouver le diable en pleine campagne puisqu'il est déjà en ville.

Maltazard regarde passer cette délégation avec inquiétude. Il n'aime pas trop ces grosses bêtes noires à la dentition proéminente. M se cache à l'ombre d'un muret et laisse passer les troupes. Le calme revient dans le petit village et Maltazard jette un œil alentour. La chaleur est déjà forte et les quelques magasins de la ville ont déplié leurs stores, afin d'attirer le client près des vitrines au frais. Mais la grande rue est presque vide. Seulement quelques ménagères qui se dirigent vers le supermarché.

Maltazard remonte la rue en prenant soin de rester à l'ombre. La chaleur ne l'incommode nullement, mais il juge plus prudent de se faire discret. C'est sûr qu'avec la tête qu'il a, on ne risque pas de le prendre pour un local. L'idéal serait de se déguiser. L'idéal serait même de changer de peau ! se dit Maltazard, qui comprend déjà que dans ce monde-là, où tout semble si beau, sa laideur sera toujours un handicap.

M doit être dans son jour de chance, car il tombe sur une affichette vantant les mérites du docteur Franck Émilien Souture. La publicité est assez claire, puisqu'on y voit d'un côté le dessin d'une femme avec un nez énorme et cassé en deux et de l'autre, la même femme avec un nouveau nez à rendre jalouse Cléopâtre.

Maltazard n'ayant pas de nez, il comprend évidemment le dessin à l'envers et s'imagine que cette femme au petit nez ridicule est ravie de posséder tout à coup un gros pif qui lui permettra de ronfler comme un éléphant.

Le docteur Franck Émilien Souture ouvre avec anxiété son agenda et soupire de désespoir en le voyant aussi vide. Pas une consultation, ni même un conseil en maquillage. Rien, ni personne. Le petit village se sent très bien dans sa peau et nul n'a besoin de ses services. Il s'est installé dans cette bourgade il y a maintenant six mois. Il voyait la campagne comme un

réservoir fabuleux de grains de beauté, becs-de-lièvre et mauvaises cicatrices en tous genres. C'était d'ailleurs le cas, car la vie à la campagne était parfois bien rude, mais chacun s'acceptait comme il était et personne n'était encore venu s'intéresser aux services du docteur Souture.

Dans un contexte aussi désolant, on imagine aisément l'espoir qui vient de naître dans le cœur du docteur quand il entend sonner à sa porte. Si c'est un client, ce sera gratuit ! se dit-il en se tordant les mains d'excitation.

Le docteur respire un grand coup et ouvre solennellement sa porte. Maltazard occupe tout l'encadrement et la lumière qui va avec. Franck Émilien pousse un cri d'horreur, ce qui est la dernière chose à faire quand on accueille un client.

— Excusez-moi, je… j'attendais quelqu'un d'autre, ce qui explique ma… ma surprise !

Maltazard observe un instant ce drôle de bonhomme qui claque des genoux et dont le visage est déjà ruisselant de sueur.

— C'est… pour quoi ? balbutie le docteur.

M ne répond pas à une question aussi stupide et se contente d'entrer dans le cabinet, chose pas forcément facile quand on mesure deux mètres quarante. Le docteur regarde passer cette créature avec autant de fascination que de dégoût. Il en avait vu des horreurs quand il était jeune étudiant, des moutons à cinq pattes, des veaux à deux têtes, mais jamais il n'avait pu observer d'aussi près une telle atrocité ambulante. Même les mouches n'osaient pas se poser sur Maltazard, de peur de tomber malades.

Le seigneur des ténèbres se poste devant le mur où sont exposées les photos illustrant les exploits du docteur. Maltazard les étudie une à une, avec méthode. Il est fasciné par ce travail d'orfèvre, et s'il avait eu connaissance de pareilles techniques plus tôt, il se serait évité bien des souffrances.

— Joli travail ! déclare M en connaisseur.

— Merci, balbutie le docteur qui ne parvient pas vraiment à se décontracter.

— J'aimerais moi aussi changer et retrouver mon apparence.

Le docteur marque une pause. Lui qui voulait du travail, il en a tout à coup beaucoup trop.

— Euh… à quoi vous ressembliez avant ? demande naïvement le docteur, vu que son client ne ressemble à rien.

— Avant j'étais jeune et beau. J'étais un fier guerrier plein de fougue, prêt à conquérir toutes les terres et tous les cœurs.

Maltazard s'arrête devant un miroir et se regarde un instant.

— Et voilà ce que je suis devenu ! Une ombre, l'ombre de moi-même. Un être hideux qui chaque jour se détériore davantage.

— C'est… c'est vrai que vous n'avez pas un visage facile, dit le docteur, comme s'il parlait à une cliente. Mais… comment cela vous est-il arrivé ?

Maltazard marque un temps d'arrêt. Il n'aime pas parler de cette période de sa vie.

— … Empoisonnement.

— Ah oui ! Effectivement. Je me disais aussi, j'en ai vu des accidents, mais ça n'a jamais mis quelqu'un dans un état pareil ! Je veux dire… la décomposition et… et qui vous a empoisonné de la sorte ? Une conquête ?

Maltazard baisse la tête. Le docteur a mis dans le mille.

— Les femmes sont terribles et parfois sans pitié, commente Franck Émilien.

— Oui… surtout chez les coléoptères, ajoute M sur le ton de la confidence.

Le docteur n'est pas loin de tourner de l'œil. Il faut dire que l'image de Maltazard copulant avec un insecte géant et vénéneux n'est pas des plus appétissante et le docteur n'a plus que deux envies : voir son client disparaître et pouvoir aller vomir tranquillement.

— Écoutez, le mieux à faire serait de rentrer chez vous, de découper tranquillement quelques visages et des corps qui vous plaisent et de me faire un petit montage. Comme ça j'aurais au moins une idée de ce que vous désirez. Ce sera une bonne base !

Pendant que son client remplira sa mission, il aura largement le temps de quitter cette ville de fous. Le docteur ouvre la porte et invite gentiment Maltazard à sortir.

— Voilà ! Dès que vous avez votre petit modèle, vous revenez me voir et on fera pour le mieux !

M hésite un instant. N'importe quelle créature qui aurait contrarié ses plans de la sorte se serait déjà fait empaler, mais il a trop besoin de ce docteur car il y a fort à parier qu'il n'y en a pas d'autre dans tout le comté.

— Je vais revenir ! déclare-t-il avec la conviction d'un acteur autrichien.

— C'est ça ! Revenez quand vous êtes prêt ! Et réfléchissez bien, car une fois qu'on a opéré, on ne peut plus revenir en arrière ! explique le docteur.

Mais il y a peu de chances que Maltazard regrette son état de décomposition avancée. Le docteur claque la porte au nez de Maltazard. C'est une expression puisque, comme chacun sait, M n'a toujours pas de nez.

Maltazard marque quelques instants d'hésitation, repensant à la mission que lui a confiée le docteur. Puis il s'approche de la fenêtre du couloir et regarde à travers. Il y a là un petit jardin et, un peu plus loin, un magasin de pompes funèbres. Maltazard regarde tour à tour la porte du docteur et l'entrée de la boutique, se demandant s'il y a une quelconque connexion entre elles. Voilà effectivement un endroit parfait pour accueillir les clients mécontents et une idée germe dans sa pauvre tête malade. Il se met à sourire, et ce n'est jamais une bonne nouvelle quand M se met à sourire.

Franck Émilien Souture s'éponge le front, et s'assied sur sa valise afin de pouvoir la fermer. Il regarde autour de lui pour voir s'il n'a rien oublié. De toute façon, il ne va pas partir bien longtemps. Juste quelques jours, le temps pour la police, l'armée ou le zoo d'attraper cette créature immonde qui ferait peur à Frankenstein. Il saisit sa valise et se dirige d'un pas décidé vers la porte qui lui explose littéralement au nez et, comme lui en a un, il ne tarde pas à saigner.

— Ça y est ! annonce fièrement Maltazard, en se redressant à l'intérieur du cabinet.

Le docteur se tient le pif et referme la porte.

— Ça y est quoi ? demande-t-il en voyant la créature poser son énorme sac en toile sur la table.

— J'ai fait comme vous avez dit ! J'ai découpé les parties qui me plaisaient ! dit-il en ouvrant le sac.

Le docteur ose à peine regarder à l'intérieur.

— Les oreilles de celui-là, la bouche de celui-ci et le nez de celui-là ! s'exclame Maltazard en pointant du doigt le contenu du sac.

Le docteur est sans voix. Quand il parlait de « découper », il pensait évidemment aux photos de magazines, pas aux gens. Mais l'erreur de Maltazard est excusable, puisqu'il ne sait pas ce qu'est un magazine. Par contre, découper fait partie de ses nombreuses spécialités.

Les yeux du docteur se perdent au plafond. C'est toujours ce qui se passe en premier quand on tombe dans les pommes.

— Et dire qu'il suffirait d'un tout petit peu de courant pour nous sortir de là ! marmonne Sélénia.

Mais ses paroles n'y changent rien. Nos amis sont toujours coincés dans leur bulle, au fond du tuyau. Bétamèche soupire et commence à trouver le temps long.

— Tes parents ne se lavent-ils pas le matin ?

— Bien sûr que si ! Mais là… je ne comprends pas. Normalement, à cette heure-là, mon père est en train de se raser.

Armand est effectivement dans la salle de bains, le visage plein de mousse et le rasoir à la main. Mais il ne bouge pas d'un millimètre, encore tétanisé par la vision de cauchemar qu'il a eue dans la forêt. Visiblement, il n'a pas assez d'énergie disponible pour ouvrir un robinet.

— Ma mère aussi doit être dans l'autre salle de bains. Elle prend un bain tous les matins, explique Arthur.

Rose est effectivement dans une salle de bains à sa couleur et elle s'acharne sur le robinet qui lui résiste.

— Pourquoi sont-ils toujours aussi durs à ouvrir ?! se plaint-elle, comme tous les matins.

Mais comme tous les matins, elle tourne le robinet dans le mauvais sens. L'eau ne viendra pas de la salle de bains rose.

Arthur réfléchit encore.

— Ma grand-mère est dans la cuisine à cette heure-ci. Elle doit découper les légumes. Sa prochaine étape sera donc forcément de les passer

sous l’eau. En effet, un gros bac de légumes trône sur la table de la cuisine, mais Marguerite a délaissé son couteau pour le combiné du téléphone.

— Bonjour madame Mingus… bien, merci. Excusez-moi de vous importuner de la sorte, mais auriez-vous par hasard vu mon petit-fils Arthur traverser vos champs ?… Non ?

Marguerite, un peu déçue, échange quelques civilités avant de raccrocher. Elle soupire profondément, puis tourne une nouvelle page de son agenda et compose un autre numéro. Ils ne sont pas prêts d’être coupés ces beaux légumes et encore moins d’être passés sous l’eau.

— Et si ce n’est pas ma grand-mère qui tourne le robinet en premier, alors ce sera mon grand-père ! assure le jeune garçon, afin de donner un peu d’espoir à ses compagnons de voyage.

Arthur a probablement raison et c’est sûrement Archibald qui utilisera de l’eau en premier, puisqu’il est aux toilettes. Il faudra juste attendre qu’il ait fini son journal et, comme il a l’air passionné par cet article sur l’Afrique équatoriale, ça ne va pas être pour tout de suite.

— Dans cinq minutes, ce fâcheux contretemps ne sera plus qu’un mauvais souvenir ! promet Arthur.

Mais cette nouvelle n’a pas l’air de réjouir Bétamèche, bien au contraire. Il semble terrifié, comme s’il venait tout à coup d’apercevoir un fantôme. C’est d’ailleurs le cas, puisqu’une ombre avance vers eux, une silhouette déformée par les mouvements de l’eau. Un personnage qui se terrait au sec dans un petit tuyau adjacent et qui maintenant se rapproche de la bulle. Deux yeux brillants percent bientôt cette ombre et la lumière dessine les contours de cette ignoble silhouette.

— Darkos !! s’écrient nos trois compères.

Le fils de Maltazard n’est pas mort et il suffit de voir sa joyeuse dentition pour s’en convaincre. Arthur se sent d’un seul coup comme une croquette savoureuse entre les pattes d’un gros chat affamé.

Darkos n’en croit pas ses yeux. Il a, devant lui, les trois responsables du plus grand désastre qu’il ait connu. Une calamité qui lui a coûté son rang et son honneur et, dans la foulée, son père et son royaume. Il n’arrive pas à croire que la déesse de la forêt, dans sa grande clémence, lui apporte ainsi, comme sur un plateau, ses pires ennemis. Mais Darkos se méfie. Peut-être

s’agit-il d’un mauvais rêve, ou d’une illusion d’optique. Ce ne serait pas la première fois qu’il serait victime de ce genre de méprise car la solitude dans laquelle il se trouve depuis des lunes a tendance à lui jouer des tours.

Darkos fronce les sourcils et se rapproche doucement. Les trois petits personnages terrés au fond de la bulle ont l’air bien réel, même si l’eau qui les sépare de Darkos brouille légèrement l’image. Un sourire se dessine sur le visage du guerrier, signe que son cerveau marche encore et qu’il vient de comprendre que nos héros sont bel et bien cuits, à la vapeur.

Même si la vengeance est un plat qui se mange froid, Darkos n’a pas l’intention d’attendre qu’il refroidisse. Il casse l’une des lames qu’il a sur sa crête et avance vers la bulle, dont l’avenir paraît incertain.

— Ce serait bien que quelqu’un là-haut ouvre un robinet ! bafouille Bétamèche, qui se sent ligoté comme une chaussure, ligoté comme un rosbif, ligoté comme un prisonnier sur les rails d’un train qui arrive à grande vitesse.

— Ça va venir ! dit Arthur, autant pour rassurer ses compagnons que lui-même.

Mais son père est toujours amorphe devant le lavabo, sa mère s’esquinte toujours les mains sur le robinet, sa grand-mère est toujours au téléphone et son grand-père est toujours en Afrique, par journal interposé.

Au moment où Darkos pousse un horrible cri de guerre, signe que son attaque n’est plus qu’une question de secondes, la cloche de l’entrée retentit dans toute la maison. Darkos tend l’oreille, Armand lève les yeux, Rose lâche son robinet, Marguerite pose son téléphone et Archibald baisse son journal.

Qui peut bien venir sonner à la maison à cette heure ? Un court silence accompagne la question, mais l’absence de réponse incite Darkos à reprendre son assaut au moment même où Archibald décide d’aller voir qui leur rend visite.

Darkos s’élance comme un sauvage tandis qu’Archibald tire la chasse d’eau à la hâte. La bulle se décoince et est happée par un formidable courant. Darkos a plongé dans l’eau, la lame en avant, mais il rate la bulle de trois fois rien. Mais trois fois rien, ce n’est pas rien, puisque cela suffit à le coincer exactement à la même place que la bulle. C’est décidément pas

son jour et il ne peut que crier vengeance en regardant s’éloigner ses ennemis qui finissent par disparaître dans le tuyau.

Chapitre 7

Archibald a plié son journal et s’est rhabillé à la hâte. Il ouvre la porte, sans prendre la peine de regarder par le judas. Il a bien fait, car le monstre qui est à sa porte n’a pas besoin d’être déformé davantage.

Archibald est un homme charitable et bon chrétien, mais il ne peut que grimacer de dégoût devant la laideur de l’homme qui a sonné. « Les » hommes devrait-on dire, car les oreilles, la bouche et le nez ne semblent pas appartenir à la même personne et ne doivent d’être réunis qu’à l’habile travail d’un couturier.

Maltazard est méconnaissable et, s’il est toujours aussi laid, il a néanmoins maintenant une apparence humaine. Un grand manteau fermé jusqu’au cou, un chapeau sur la tête et un formidable travail de maquillage le camouflent parfaitement.

Franck Émilien Souture a fait du beau boulot, même si l’adjectif « beau » n’est pas forcément le plus approprié.

Évidemment, Archibald ne le reconnaît pas et il est même très loin d’imaginer qui peut se cacher derrière une apparence aussi repoussante.

— Je… je peux vous aider ? demande Archibald, toujours aimable quelles que soient les circonstances.

Maltazard jubile de ne pas être reconnu et arbore un large sourire, ce qui tend davantage sa nouvelle peau et provoque des grincements horribles. Archibald grimace de douleur pour lui.

— Je suis vraiment désolé de vous importuner aussi tôt, répond Maltazard avec une courtoisie peu commune.

Archibald est un peu surpris, autant par cette politesse inattendue que par ce timbre rauque qui lui rappelle une vieille connaissance.

— Il n’y a pas de mal ! répond poliment le grand-père, sans se douter que c’est précisément le mal qu’il a devant lui. Vous êtes du coin ? ajoute

Archibald qui essaye de le faire parler, histoire d'entendre à nouveau cette voix si particulière.

— Oui, j'ai vécu longtemps sur ce territoire, je veux dire ce terrain ! bien avant que cette maison ne soit construite.

— Aaah… vous veniez ici quand vous étiez enfant et vous êtes venu en pèlerinage, c'est ça ? demande Archibald, un sourire aux lèvres.

Maltazard n'aurait jamais imaginé un tel scénario, mais il saisit l'occasion.

— C'est ça ! Exactement ! J'ai gambadé toute mon enfance dans ces vertes prairies et je peux me vanter de connaître votre jardin de fond en comble !

Archibald est loin d'imaginer à quel point cet homme dit la vérité, car Maltazard connaît encore mieux les sous-sols que l'entrepreneur qui a bâti la maison.

Alfred, qui s'ennuie au fond de la remise, n'arrive pas à trouver le sommeil. Il réalise tout à coup que c'est à cause de ce silence pesant et franchement anormal. Pas un oiseau pour lui casser les oreilles, pas une seule mouche pour lui taquiner la truffe. Devant ce phénomène incompréhensible, il décide de passer par la petite porte de derrière et de rejoindre le salon, afin de recueillir quelques informations. Mais plus il avance vers la porte d'entrée, plus il sent une mauvaise onde qui l'oppresse et lui fait dresser le poil sur l'échine. Il se rapproche lentement de la porte, où se tient cet inconnu qui discute avec Archibald. Son poil se hérisse davantage, ses pattes se plient, ses oreilles se couchent vers l'arrière et son instinct lui commande de grogner.

— Ça ne va pas, Alfred ?! En voilà une façon de recevoir les gens ! lance le grand-père à l'intention du chien.

Il le pousse du pied et l'oblige à quitter la maison. Alfred passe à côté de l'inconnu en faisant bien attention de ne pas le toucher.

— Excusez-le, il ne voit pas souvent du monde ! explique le vieil homme.

— J'aurais probablement réagi de la même façon si un inconnu s'était présenté chez moi ! ironise Maltazard.

— L’hospitalité est donc ce qui nous différencie du chien ! Allez ! Je vous en prie, entrez ! Il fait déjà très chaud dehors, vous seriez mieux à l’ombre ! dit Archibald en s’écartant un peu pour lui céder le passage.

— J’ai toujours préféré l’ombre, marmonne Maltazard, qui prend son temps pour rentrer, comme pour mieux savourer ce moment.

— Asseyez-vous, je vais aller chercher de la limonade.

— Ne vous dérangez pas pour moi ! dit poliment l’invité.

— Ne vous inquiétez pas. L’été, ma femme en fait toujours en avance. On a un petit-fils qui en raffole !

— Ah bon ? Un enfant ? J’adore les enfants, dit M, comme s’il s’agissait d’une friandise à grignoter. Et… où est le charmant bambin ? demande-t-il, sachant très bien qu’il remue le couteau dans la plaie.

Mais Archibald n’a pas l’intention de se laisser aller à la mélancolie, surtout devant un inconnu.

— Probablement dans sa chambre. Il passe son temps à jouer ! répond Archibald avec un sourire un peu crispé.

Arthur est bien dans sa chambre. Dans sa salle de bains pour être exact. On pourrait même se permettre d’être encore plus précis et indiquer qu’il se trouve sous la petite grille, au fond du bac à douche. La bulle arrive finalement au bout de son voyage et se retrouve coincée entre la surface de l’eau et la grille d’évacuation.

Sélénia sort son épée du fourreau et s’apprête à éventrer la bulle.

— À mon signal, on s’accroche à ces cordages ! crie Sélénia, en se mettant en position.

Arthur lève la tête. Les cordages dont elle parle sont en fait des cheveux qui sont restés coincés dans la petite grille. Encore une chance qu’Arthur n’ait pas eu le temps de laver le bac comme il le fait tous les matins après sa douche.

Sélénia tend ses bras et, d’un geste très élégant, coupe la bulle en deux. Nos trois héros sautent et s’agrippent aux cheveux qui, à leur taille, sont aussi gros qu’une corde à nœuds. Arthur passe à travers l’un des trous de la plaque et aide Sélénia et Bétamèche à le rejoindre. Les voilà maintenant tous les trois au milieu de ce gigantesque bac en céramique blanche.

— C’est ça ta chambre ? demande Sélénia avec un certain étonnement.

— Non ! Ça c’est la douche. Ma chambre est juste à côté.

Sauf qu’étant donné leur taille, il va leur falloir une bonne heure avant de rejoindre cet « à côté ».

— Vas-y, grimpe ! s’écrie Arthur en se collant à la paroi.

Sélénia met un pied dans les mains d’Arthur et l’autre sur son épaule. Puis elle se cale à son tour, dos à la paroi, afin de permettre à Bétamèche de grimper. Ce dernier est moins élégant et, après avoir écrasé les mains d’Arthur, il lui met un pied sur la figure. Bétamèche parvient rapidement à se hisser sur le rebord en céramique et Sélénia le rejoint.

— Ouahhhh ! laisse échapper Bétamèche en voyant l’immensité de la salle de bains qui s’étale devant lui.

C’est surtout la hauteur qui impressionne Sélénia et cette énorme lampe qui pend du plafond. Cet objet est à lui tout seul aussi grand que son village.

— On dirait un vaisseau spatial, marmonne Bétamèche en regardant à son tour le lustre.

— Hum… ça vous embêterait de m’aider à sortir de là ? finit par demander Arthur, abandonné au fond du bac.

Sélénia s’excuse pour cette seconde d’inattention et lui tend son épée. Arthur l’agrippe et les rejoint facilement sur la bordure.

— C’est par là ! dit Arthur en désignant une barre de lumière au loin.

Il s’agit en fait du rai de lumière qui se dessine sous la porte de sa chambre.

— Il y en a au moins pour une heure de marche ! se plaint Bétamèche, déjà fatigué par tous ces voyages.

— Ça va nous prendre à peine quelques secondes ! affirme Arthur avant de prendre son élan et de sauter sur la chaise voisine.

Sélénia bondit à son tour avec toujours autant de grâce, puis Bétamèche avec toujours autant de graisse. Son embonpoint a d’ailleurs failli lui coûter cher car si sa sœur ne l’avait pas rattrapé au dernier moment, il était bon pour la chute. Vous me direz, tomber d’une chaise n’est pas bien grave, mais à l’échelle de Bétamèche, celle-ci est aussi haute qu’un immeuble.

Arthur s’approche d’un tee-shirt évidemment mal plié sur la chaise. Il attrape l’épais tissu et déclare, comme lors d’une inauguration officielle.

— Mesdames et messieurs, permettez-moi de vous présenter le véhicule le plus écologique au monde, il n’a ni moteur ni ressort : c’est la fameuse Astral !

Arthur soulève avec difficulté le bord du tee-shirt et laisse apparaître une voiture miniature, une sorte de bolide tout-terrain, avec des flammes dessinées sur les flancs. Arthur monte rapidement à bord, trop content d’avoir enfin la bonne taille pour l’utiliser. Bétamèche monte à l’arrière en râlant. Il se demande s’il n’aurait pas encore préféré y aller à pied. Sa dernière balade en voiture ne lui a pas laissé que des bons souvenirs.[3]

— C’est bien qu’elle soit écologique, mais si elle n’a ni moteur ni ressort, comment fait-elle pour avancer ? demande Sélénia en entrant dans la voiture.

— En se servant de l’énergie la plus vieille du monde ! répond Arthur.

Sélénia et Bétamèche se regardent, incapables de trouver la réponse.

— L’apesanteur ! annonce fièrement Arthur en invitant ses camarades à regarder à travers le pare-brise.

La fameuse Astral est au bord d’un toboggan qui descend presque à la verticale. Un truc à vous coller le vertige dans la seconde. Le grand 8, à côté, ressemble à un terrain de boules.

Sélénia a la bouche ouverte. Bétamèche a les dents qui claquent.

— Tu… tu… tu ne vas quand même pas descendre par là ? bégaye Bétamèche.

— On va se gêner ! répond Arthur, avec une excitation qu’il a bien du mal à dissimuler.

Le pilote passe le bras à l’extérieur et enclenche le poussoir qui libère la voiture. L’Astral bascule à la verticale et atteint rapidement une vitesse phénoménale. On pourrait s’attendre à ce qu’une voiture sans moteur soit plus silencieuse, mais Sélénia et Bétamèche hurlent tellement fort qu’ils font plus de bruit qu’un troupeau de tracteurs. Arthur hurle aussi, mais de bonheur. Combien de fois n’a-t-il pas rêvé d’être dans cette voiture et de vivre ces sensations, plutôt que de les imaginer en la poussant !

L’Astral arrive en bas de la pente, là où le toboggan fait une courbe et suit le sol. La pression est tellement forte que les passagers disparaissent,

écrasés sur leur siège. Le bolide traverse la salle de bains à une vitesse supersonique et se dirige vers la porte.

— Ça ne passera pas ! hurle Sélénia en voyant arriver la petite fente de lumière.

— Mais si ça passe ! assure le pilote qui a déjà tenté l'expérience des centaines de fois.

Sauf que c'est plus impressionnant à voir d'ici que d'en haut et le cœur d'Arthur se serre en voyant arriver la porte à toute vitesse. Il ne peut s'empêcher de fermer les yeux et, au moment où la voiture franchit la porte, un bruit sourd la secoue.

L'Astral est passée de justesse et Arthur comprend mieux maintenant d'où proviennent ces rayures sur le toit du bolide. Il s'en veut d'avoir si souvent accusé son chien de jouer avec sa voiture et de l'avoir abîmée avec ses canines.

Sélénia met les mains sur le tableau de bord et se redresse timidement. Le bolide fonce toujours aussi vite, mais Arthur contrôle parfaitement la situation.

— Là, c'est ma chambre ! dit-il en tendant le bras, comme s'il faisait visiter les pyramides.

Sélénia jette un coup d'œil sur cette merveille qu'on appelle un lit et sur tous ces objets gigantesques posés sur le sol, tels des sphinx dans le désert.

Arthur slalome entre les jouets avec beaucoup d'habileté.

— Tout ça, c'est des jouets ? s'inquiète Bétamèche.

— Oui, j'ai été gâté à mon retour ! Archibald a voulu rattraper les quatre Noëls où il avait été absent. On a fêté Noël en plein mois d'août ! explique Arthur en souriant.

Bétamèche se demande vraiment comment on peut jouer avec des objets aussi monstrueux, alors qu'il lui suffit d'une coquille de noisette pour faire une cabane, d'une feuille un peu molle pour faire le plus rigolo des trampolines. L'Astral ralentit toute seule et Arthur vient se garer devant une magnifique locomotive.

— Changement de transport ! annonce fièrement le jeune homme.

— Encore ?! se plaint Bétamèche. C'est quoi cet engin ?!

— Ça s’appelle un train et c’est le plus cool des moyens de transport, tu verras !

— Ça va vite ? demande Sélénia en examinant l’énorme locomotive.

— Assez vite pour ne pas s’ennuyer et assez lentement pour admirer le paysage, répond Arthur, comme s’il citait un dicton.

Il y a fort à parier qu’il a d’ailleurs emprunté cette réplique à son grand-père, vu qu’Archibald, en grand voyageur qu’il était, a pris le train des centaines de fois. Arthur aussi l’a déjà pris quelques fois, avant que son père ne s’achète une auto, mais c’est la première fois qu’il voyage en train miniature.

— Si la princesse veut bien se donner la peine, dit Arthur en s’inclinant.

Évidemment, il a fait ce geste avec humour, mais Sélénia ne s’en est pas aperçue. Elle a trop l’habitude de voir ses gardes se courber devant sa royale personne. Elle visite le wagon avec beaucoup d’intérêt. Il s’agit du wagon-restaurant qui ferme le convoi.

— Je mangerais bien quelque chose ! soupire Sélénia en s’asseyant à table.

— Euh… pour le service, ça va être un peu difficile ! Il y a grève des cheminots ! Je pourrais demander à l’armée de faire la cuisine, mais tous mes soldats de plomb sont à la guerre, dit-il avec humour.

Mais son humour est un peu trop « grand » pour Sélénia. Et puis on dit souvent : « Ventre affamé n’a pas d’oreilles. » Dans le cas de Sélénia, il faut remplacer les oreilles par l’humour.

— J’ai faim !! hurle la princesse, la bouche ouverte, comme une huître qui réclame du plancton.

— Euh… ne bougez pas, je… je vais voir ce que je peux faire ! dit le jeune homme, paniqué à l’idée de voir sa princesse mourir de faim sous ses yeux.

Chapitre 8

La porte du réfrigérateur s'ouvre. On dirait une publicité tellement il est soigneusement garni. Malheureusement rien de tout ça n'est pour Sélénia. Marguerite sort la belle cruche finement ciselée, à nouveau pleine de sa célèbre limonade.

— Pourquoi as-tu invité cet inconnu à entrer chez nous ? chuchote la grand-mère sur un ton de reproche.

— Je ne sais pas. Probablement sa voix. Elle m'est familière. Le timbre un peu rauque, la manière un peu hautaine. J'ai déjà vu cet homme quelque part, répond Archibald à voix basse, en se grattant la tête.

— Il n'a pas un visage qu'on oublie facilement et si jamais c'est le cas, il y aura toujours un bon cauchemar pour le faire ressurgir de ta mémoire !!

— C'est ça qui me manque, ma pauvre Marguerite, un peu de mémoire. Impossible de me souvenir du visage sur lequel je pourrais coller cette voix.

— Hum, hum ! fait une petite voix, beaucoup plus fluette que celle de Maltazard.

C'est Rose qui vient d'entrer dans la cuisine. Elle a tellement mal aux mains qu'elle les tient droites, avec les doigts écartés, comme pour faire sécher un vernis.

— J'arrive pas à ouvrir le robinet de la baignoire ! se plaint-elle en soufflant sur ses mains pour calmer la douleur.

— J'arrive ! dit Archibald en lui tendant la cruche glacée. Tiens, mets tes mains autour de la carafe, ça va te soulager !

Rose s'exécute et glousse aussitôt de bonheur.

— Apporte à boire à notre invité, dans le salon. Je dois finir une conversation avec ta mère.

Rose acquiesce et s'apprête à quitter la cuisine, quand Archibald la retient.

— Un détail : notre invité est particulièrement… laid. Pour ne pas dire défiguré. C’est impressionnant, mais essaye de te contrôler et dis-toi que c’est sûrement plus dur à vivre pour lui que pour toi, explique le grand-père avec gentillesse.

— Ne t’inquiète pas, répond Rose avec un sourire aimable. Je suis bénévole à l’hôpital tous les samedis et crois-moi, j’en ai vu des gens dans un sale état. J’en étais malade au début et puis je m’y suis habituée. Il n’y a pas grand-chose qui puisse me choquer maintenant ! dit-elle, d’un ton rassurant, avant de partir vers le salon en trottinant.

Maltazard est debout, face à la fenêtre. Il observe ce jardin qu’il connaît par cœur et que pourtant il ne reconnaît pas. On ne repère pas facilement sa maison quand on la voit d’un avion. Il entend un bruit de petits pas sonores et rapides. C’est Rose, dans sa jupe à la mode qui l’empêche de faire des pas de plus de dix centimètres.

Le roi des ténèbres et son horrible déguisement, cousu main, se tourne alors et accueille la Rose avec un large sourire. Il faut le deviner que c’est un sourire. Aux yeux de Rose, ça ressemble plutôt à un crocodile qui dit « Cheese » à une gazelle. La jeune femme regrette instantanément d’avoir rajusté ses lunettes.

Elle s’arrête, gonfle ses poumons et se met à hurler de toutes ses forces en se tenant la tête. Mais pour se tenir la tête, il lui a fallu libérer ses mains et lâcher la cruche, qui vole en éclats, tout comme quelques carreaux qui n’ont pas résisté à la puissance du hurlement.

Le cri de Rose a tiré Armand de son état végétatif. Il se lève brusquement et se met en position de défense, le rasoir à la main.

— Rose ?! Tiens bon ! Je suis là !

Il tourne la tête en tous sens pour chercher l’ennemi et l’aperçoit dans la glace, avec son horrible barbe blanche. Armand pousse un cri à son tour, avant de réaliser que son ennemi n’est autre que lui-même, le visage barbouillé de mousse à raser. Il pousse un soupir en constatant sa propre bêtise et se penche au-dessus du lavabo pour enlever cette stupide barbe blanche qui le vieillit considérablement. Il tourne le robinet du lavabo et l’eau arrive abondamment.

C’est précisément ce qu’attendait Darkos, que quelqu’un utilise l’un de ces satanés robinets, afin que la pression d’eau le dégage enfin de l’aspérité où il est coincé. On pourrait s’interroger sur la capacité incroyable de Darkos à rester autant de temps sous l’eau sans respirer, mais quand on sait que sa mère était de la famille des amphibiens, on comprend mieux comment ce redoutable guerrier peut ainsi pulvériser des records dignes d’une tortue marine.

Darkos ne se souvenait pas de sa mère. Maltazard l’avait massacrée alors qu’il était encore tout petit. Par contre, elle avait laissé des souvenirs à son mari. En effet, c’est grâce à elle que le maître se décomposait tous les jours un peu plus. Darkos aurait bien aimé hériter de sa mère ce pouvoir d’empoisonner par le toucher. Mais il n’empoisonnait personne, à part son père à force d’être toujours collé à lui.

Darkos n’était en fait qu’un pauvre enfant, élevé dans la haine et la violence. Il ne connaissait rien d’autre. Mais que serait-il advenu de lui si son environnement avait été différent ? S’il avait eu des parents présents et gentils ? Des amis ? Des petites amies ? Rien de tout ça n’avait adouci sa jeunesse. Le seul geste gentil que son père ait jamais eu envers lui fut de le nommer commandant des forces impériales, le jour même où il l’avait abandonné.[4]

Darkos est maintenant seul face à lui-même et ne subit plus aucune mauvaise influence. Libre à lui d’évoluer comme il le souhaite. Continuer à être méchant et mal agir, ou bien au contraire choisir la voie de la gentillesse et du partage. Pour l’instant, il ne semble pas vraiment pressé de changer, mais plutôt pressé d’en finir avec ses ennemis jurés et il remonte le tuyau, les dents aussi serrées que celles d’un piège à loups, à la poursuite d’Arthur et ses amis.

Arthur saute de jouet en jouet, à la recherche d’une quelconque nourriture pour sa princesse affamée. De simples miettes suffiraient et il serait bien étonnant qu’il n’en n’ait pas laissé tramer quelque part, cochon comme il est. Ça y est, ça lui revient. Il s’est aménagé une cabane sous le lit, dans laquelle lui et Alfred viennent régulièrement prendre leur goûter, à l’abri des regards indiscrets. C’est évidemment beaucoup plus drôle de

goûter sous le lit que dans la cuisine, mais cette habitude ne plaisait à personne, surtout pas à Marguerite qui était obligée de se contorsionner pour nettoyer les restes, alors qu'un simple coup d'éponge suffisait à nettoyer le lino de la cuisine.

Arthur avance à grandes enjambées sous le lit et ne tarde pas à tomber sur un biscuit miraculeusement intact. Il s'agit d'un petit-beurre nantais. Arthur monte dessus et se réjouit de voir d'aussi près toutes ces belles lettres gravées dans le biscuit. Un vrai travail d'orfèvre, se dit-il avant de sauter à pieds joints sur le bord du biscuit, afin d'en casser une oreille.

Arthur regagne vite le train et pose l'énorme morceau de gâteau devant Sélénia.

— C'est quoi ? demande-t-elle, un peu dégoûtée.

— C'est une recette locale ! C'est fait avec du beurre de Bretagne.

Sélénia ouvre des yeux ronds, comme s'il lui parlait d'une planète lointaine.

— De toute façon, c'est bien meilleur que les œufs de libellule que vous mangez toute la journée ! ajoute Arthur, avant de redescendre du train.

Il s'approche de l'énorme transformateur et appuie de toutes ses forces sur la manette qui amène le courant. Le gros voyant rouge s'allume et Arthur s'en réjouit.

— En voiture ! hurle-t-il, comme un bon chef de gare.

La locomotive siffle un grand coup et s'ébranle comme un accordéon. Arthur se met à courir et saute à l'arrière du wagon. Pas question de rater ce train-là. Un peu essoufflé, il rejoint la table où Bétamèche est en train de s'empiffrer de biscuit, tandis que Sélénia n'a rien touché.

— C'est très bon ! essaye d'articuler Bétamèche, la bouche pleine de gâteau. Ça ressemble aux bellicornes, mais sans miel ![5]

Malgré cette comparaison alléchante, la princesse ne veut toujours pas manger et se contente de regarder la chambre qui défile à travers les vitres.

— Vas-y, goûte ! Il faut toujours goûter avant de dire qu'on n'aime pas ! la sermonne Arthur. C'est pas marqué quelque part dans votre grand livre, ça ?

— Non ! lance Sélénia, aussi aimable qu'un frigo vide.

— Eh bien c’est une lacune ! Et je proposerai au conseil de l’inscrire ! réplique Arthur avec humour.

— Il faut être minimoy pour avoir le droit de parler ainsi au conseil ! Ce n’est pas ouvert à n’importe qui ! lance la princesse, que la faim a rendu plus peste que d’habitude.

Arthur découpe un morceau de biscuit et le déguste, avec une nonchalance qu’on ne lui connaissait pas.

— Mais je suis marié avec une Minimoy, si ma mémoire est bonne, princesse, de surcroît. Ce qui fait de moi non seulement un Minimoy par alliance, mais aussi un futur roi potentiel et, à ce titre, j’aurai sûrement le droit de siéger au conseil !

Sélénia a les oreilles qui tremblent, signe qu’elle ne va pas tarder à bouillir.

— À moins, bien sûr, que ma reine s’y oppose et, dans ce cas, je me plierai avec humilité à sa décision ! déclare habilement Arthur, afin de ne pas voir sa cocotte-minute se mettre à siffler.

Sélénia, comme toutes les princesses, n’est jamais insensible à la flatterie. Elle concède un sourire et arrache un morceau de biscuit qu’elle goûte du bout des lèvres.

— C’est bon, hein ? postillonne Bétamèche, la bouche pleine.

Sélénia ne répond pas et continue à grignoter royalement le biscuit. Mais son ventre affamé gargouille de plus belle. Arthur assiste alors avec plaisir au combat singulier qui oppose la volonté à l’instinct. Le duel de l’orgueil et du bon sens. La tête lutte et refuse un instant, mais l’estomac est pris de crampes auxquelles il est difficile de résister. Le cerveau abandonne rapidement et Sélénia se rue tout à coup sur son énorme gâteau, le dévorant de toutes parts.

— À la bonne heure ! s’exclame Arthur qui se réjouit de la victoire du bon sens.

Le train siffle à nouveau, comme pour saluer cette victoire, et ça résonne partout, jusque dans la salle de bains où ce bruit étrange n’est pas tombé dans l’oreille d’un sourd.

Deux mains crochues agrippent le bord du bac de douche et la sale tête de Darkos apparaît. Il a toujours eu une sale tête, mais la haine qu’il a au

fond des yeux n’arrange rien.

Darkos saute à terre et scrute les alentours afin de déterminer d’où peut bien venir cet étrange bruit de machine.

Il voit au loin, sous la porte, le train d’Arthur foncer vers une autre porte qui donne sur le couloir. Le convoi disparaît, loin de Darkos qui fulmine.

Les voir si près et si loin à la fois le rend fou, et, comme il n’est pas près d’inventer la machine à raccourcir les distances, il va falloir qu’il trouve une autre solution. Darkos regarde autour de lui et aperçoit un cycliste en maillot jaune, appuyé contre le bord du bac de douche.

— Eh, toi ! appelle Darkos.

S’il attend une réponse, elle n’est pas près de venir. Ce n’est pas que le cycliste soit particulièrement malpoli, mais tout simplement il lui est impossible de répondre puisqu’il est en plastique. Mais plastique ou pas, Darkos n’a aucune pitié pour quiconque manque de respect à sa royale personne. Il sort donc son épée et pulvérise le pauvre sportif. L’histoire ne dit pas s’il a gagné le Tour de France, mais il a en tout cas gagné un tour de manège car le coup est tellement violent que le cycliste rebondit sur tous les murs avant de s’écraser contre une estafette du Tour de France. Espérons pour lui qu’il ne finira pas aussi tragiquement que celui des *Triplettes de Belleville*.

Darkos regarde le vélo qui ne devrait pas être plus difficile à conduire qu’un gamoul. Il enfourche l’engin et démarre comme il peut. Il est aussi à l’aise qu’un enfant d’un an qui découvre l’équilibre. Son esprit guerrier s’adapte très vite à toutes les situations et, quand il arrive à la porte, il a déjà maîtrisé l’animal et gagné de la vitesse. Mais s’il a toujours été rapide à s’adapter, Darkos a par contre toujours été très lent à comprendre. Le temps qu’il réalise, par exemple, que la vitesse du vélo est incompatible avec la hauteur de la porte et il se l’est déjà prise en pleine poire. Le vélo entre donc, sans coureur, dans la chambre d’Arthur. La bicyclette passe quelques attardés, fend la foule, se faufile au milieu du peloton et franchit la ligne d’arrivée en vainqueur. C’est la première fois dans l’histoire du Tour de France, qu’on sacre un vélo sans son fidèle compagnon.

Armand passe la ligne qui sépare l’entrée du salon.

— Qu’est-ce qui se passe ?! demande-t-il affolé, avant de découvrir sa femme allongée sur le canapé, une compresse sur la tête.

— C’est rien, c’est… elle a juste glissé, comme d’habitude ! répond Archibald, qui ne compte plus depuis longtemps les boulettes de sa fille.

Armand se jette aussitôt aux pieds de sa femme, il est déjà au bord des larmes.

— Ça va, chérie ? Réponds-moi ?! bredouille-t-il en lui tapotant la main.

Armand est un peu perdu. Il se tourne vers la gauche et tombe sur le visage recousu de Maltazard.

— C’est… c’est grave, docteur ?

A priori, ses larmes doivent fortement troubler sa vision pour qu’il puisse confondre Frankenstein avec son docteur. Mais Maltazard le prend bien. Il est même flatté par sa méprise.

— Si vous parlez de moi, je pense que ça va pas aller en s’arrangeant, mais si vous parlez de votre femme, je crois qu’elle survivra ! répond-il avec humour.

— Oh merci, docteur ! Merci ! fait Armand, ravi de cette nouvelle.

Il lui attrape même la main et la secoue allègrement. C’est surtout ce qu’il ne fallait pas faire.

— C’est bon, lâchez-moi maintenant ! s’inquiète Maltazard, sachant son costume fragile.

Mais Armand est trop heureux et secoue le bras du docteur comme une vieille branche de prunier. La comparaison n’est d’ailleurs pas si mauvaise car l’habit de Maltazard craque de partout et laisse entrevoir sa vieille peau desséchée, aussi rugueuse que l’écorce d’un arbre.

— Arrête donc, imbécile ! hurle-t-il soudain, ce qui est toujours surprenant de la part d’un docteur.

Mais la colère n’est jamais bonne conseillère et elle lui déchire son masque. La véritable identité du docteur se dévoile alors. Il n’est pas humain et encore moins docteur. C’est M le maudit, le prince des ténèbres.

Armand s’essuie les yeux pour effacer ses larmes de bonheur. Il n’aurait pas dû. Il tombe immédiatement dans les pommes, sur sa femme, comme si le canapé ne servait qu’à récolter les fruits.

Marguerite a aussitôt un haut-le-cœur tandis qu'Archibald a soudain un flash :

— Je savais bien que j'avais déjà entendu cette horrible voix quelque part ! se réjouit le vieil homme, totalement inconscient du danger qui le menace.

Maltazard déchire ce qui lui reste d'habits et retrouve, avec un certain plaisir, son costume royal. Il enlève son haut-de-forme qui laisse apparaître sa tête démesurément longue et enlève ses gants ridicules qui lui compressaient les mains.

— Aah ! Je me sens plus à mon aise ! dit-il en faisant virevolter sa cape.

— Je t'avais bien dit de ne pas laisser rentrer d'inconnus dans la maison ! chuchote Marguerite sur un ton de reproche évident.

— Ce n'est malheureusement pas un inconnu, répond gentiment son mari. Laisse-moi te présenter le seigneur de Nécropolis, le commandant de la Septième Terre, M le maudit dont le nom, à lui seul, porte malheur.

Maltazard sourit en entendant cette exquise présentation et se fend d'une magnifique révérence.

— C'est un honneur d'être en votre compagnie, madame Marguerite !

— Comment sait-il mon nom ? chuchote la vieille femme que cette familiarité inquiète.

— Dans une autre vie, j'ai eu le privilège de pouvoir vous observer dans votre cuisine, et je dois vous avouer que vous m'avez, à l'époque, fortement impressionné. Je n'ai évidemment aucun talent pour juger de la qualité des mets que vous préparez, puisque ma langue est insensible à tout, même à la torture. Par contre, l'amour, la dévotion et parfois même l'acharnement que vous mettez à réaliser certains plats m'ont toujours émerveillé. Je pense notamment à cette fameuse tarte au chocolat que vous avez recommencée cent fois avant de la réussir parfaitement. J'aime ce genre d'entêtement. Nous avons le même genre de caractère dans ma famille.

— Sauf que votre entêtement ne vous sert qu'à piller et à détruire et non à faire des tartes ! intervient Archibald, un peu agacé par son discours.

— Le résultat est peut-être différent, mais les qualités sont les mêmes et je me permets de vous adresser aujourd'hui mes compliments, Marguerite !

Maltazard se courbe à nouveau, de la plus élégante des manières.

— J’aurais aimé vous féliciter plus tôt, mais à l’époque je ne mesurais que quelques millimètres et ma voix, si forte soit-elle, ne faisait pas plus de bruit qu’une noisette qu’on écrase. Il en est aujourd’hui bien autrement, dit-il avec ce petit sourire qui ne laisse présager rien de bon. Ma voix a gagné en force et en profondeur. Elle est devenue à elle seule une arme redoutable. Permettez une petite démonstration ? demande-t-il poliment.

— Tes discours ne m’ont jamais impressionné, Maltazard ! répond sèchement Archibald, oubliant un instant que prononcer ce nom porte malheur.

— Vraiment ? jubile l’ignoble individu. Pourtant je pourrais te faire vaciller rien qu’en prononçant une lettre, celle par laquelle tu aurais dû m’appeler, mais au lieu de cela tu as préféré t’attirer le malheur.

— De quelle lettre parle-t-il ? s’inquiète Marguerite.

— Celle par laquelle commence nos deux prénoms, chère Marguerite ! répond le maître en gonflant monstrueusement ses poumons. La lettre M ! dit-il en hurlant de toutes ses forces.

Et il en a beaucoup. Tout vole dans la maison. Les napperons, les tapis, les rideaux. Les vitres explosent. Les volets se décrochent. Les sièges se déplacent tout seuls. Même la grosse commode glisse inexorablement vers le fond de la pièce.

Le cyclone envahit la cage d’escalier et tourne autour du train. C’est la panique dans le wagon-restaurant et nos héros se tiennent comme ils peuvent aux barres qui décorent le lieu. Le vent est si fort que le train manque à maintes reprises de dérailler. Les petites cuillers volent en tourbillonnant et l’une d’elles vient heurter le branchement électrique. Le train ralentit aussitôt, malgré la puissance du vent.

Dans le salon, Marguerite est emportée par ce souffle titanesque et se retrouve collée au mur, à quelques centimètres du sol. Il n’y a guère qu’Archibald qui, dans un effort surhumain, est resté à sa place. Sa veste est déchirée, ses cheveux dans tous les sens, mais rien ni personne ne lui fera changer sa position.

Maltazard est à bout de souffle et l’ouragan s’éloigne à travers les fenêtres déchiquetées. Il ne reste plus rien du beau salon de Marguerite et la seule chose qui tienne encore debout, c’est Archibald. M reprend son

souffle et s'étonne de voir le vieil homme toujours à la même place. Il a beau avoir dévasté la maison, il n'a pas réussi à faire plier cet homme et ce sentiment de défaite l'agace.

— Le roseau plie, mais ne rompt pas, Maltazard. Si tu avais fait plus attention à la nature qui t'entoure, tu aurais toi aussi appris la leçon. Tu saurais également qu'un jour d'orage, tout grand chêne que tu es, c'est toi que la foudre choisira en premier !

Maltazard bougonne et pulvérise du poing le dernier guéridon encore en état. Un geste bien stupide qui n'a aucun intérêt, sauf celui de calmer ses nerfs et de réveiller la Rose.

La jeune femme se redresse dans le canapé qui l'a gentiment accueillie durant son coma et elle rajuste ses lunettes. Cela ne sert pas à grand-chose puisque ses verres sont tout fêlés à cause du cri de Maltazard. C'est plutôt bien d'ailleurs, qu'elle ne voie rien, ça lui évitera de tomber à nouveau dans les pommes en constatant que le nouvel invité est encore plus laid que le précédent.

— J'ai dormi longtemps ? demande-t-elle à Maltazard, qui n'est plus enclin aux civilités.

— Pas assez à mon goût ! répond-il en lui mettant un coup sur la tête qui la renvoie directement à ses pommes.

Arthur descend du train et constate les dégâts alentour. Fourchettes et cuillers jonchent le sol ainsi que des morceaux d'objets divers. Autant de traces de la violence de cette soudaine tempête.

— Je ne vois qu'une personne qui est capable de déclencher un tel cataclysme ! marmonne la princesse, la main déjà sur son épée.

— Laisse ton arme où elle est, Sélénia ! Ce coup-ci, tu n'es vraiment pas de taille à te battre contre lui ! Aide-moi plutôt à remettre le courant, dit Arthur en la tirant par la manche.

Alfred le chien profite de l'accalmie pour se faufiler dans le salon à travers une fenêtre cassée. Il vient lécher la main de Marguerite qui finit enfin par se détacher du mur dans lequel elle s'était quasiment encastrée. Elle s'époussette et rejoint son mari en titubant.

— Pourquoi ne pas nous dire le but de ta visite, au lieu de tout détruire ainsi ? demande le grand-père.

— Mais la destruction est mon péché mignon ! répond Maltazard, une main sur la poitrine comme s'il parlait de fraises au sucre. Qu'y a-t-il de plus excitant que de mettre un petit coup de pied dans un château de cartes pour le voir s'effondrer ? Ne le fabrique-t-on pas dans le secret espoir de le voir s'écrouler ? argumente Maltazard en arpentant le salon détruit. Et quel empire ne s'est pas construit sur les ruines du précédent ? N'en profite-t-on pas pour le rebâtir encore plus beau, encore plus haut, encore plus puissant ? La destruction n'engendre, chez l'homme, que l'envie de se surpasser. En détruisant pour lui, je lui fais gagner du temps !

— Du temps dont tu te sers pour détruire davantage ! rétorque Archibald, outré par de tels propos.

— C'est vrai. C'est un cercle vicieux. Vous bâtissez, je détruis, vous rebâtissez, je re-détruis ! Quand ce cercle infernal va-t-il enfin se briser ? dit-il en faisant mine de s'en plaindre.

Archibald n'a pas la réponse. Marguerite non plus.

— C'est peut-être cette opposition qui nous tient en équilibre ? Le cercle n'est-il pas la forme géométrique la plus parfaite ? ajoute Maltazard, fier de sa démonstration.

— C'est une forme effectivement parfaite… concède Archibald.

— Le bon et le mauvais ne peuvent pas se séparer, mon bon Archibald. Ils ont trop besoin l'un de l'autre. C'est le ciment qui unit nos deux mondes !

Chapitre 9

En attendant, c'est la force conjuguée d'Arthur et Sélénia qui a permis d'enfoncer à nouveau la petite prise électrique qui s'était débranchée. Le train redémarre aussitôt et nos trois héros sont obligés de courir pour le rattraper. Arthur bondit sur la plage arrière et tend aussitôt la main à Sélénia pour l'aider à monter.

— Dépêche-toi, Bétamèche ! crie sa sœur en le voyant trottiner derrière eux.

— Je ne peux pas, mon sac est trop lourd ! répond le petit prince, à bout de souffle.

Le train a maintenant pris de la vitesse et Bétamèche perd, à chaque seconde, davantage de terrain.

— Arthur ?! Fais quelque chose ! s'exclame la princesse, comme si elle attendait de son prince qu'il ait tous les pouvoirs.

Arthur est tout désemparé, mais qu'y a-t-il de plus motivant qu'une princesse qui vous implore du regard et place en vous toute sa confiance ? Arthur sait qu'il a une seconde pour trouver une idée, avant de perdre le cœur de sa princesse et Bétamèche tout entier.

— Bétamèche ! Derrière toi… le yéti ! hurle Arthur.

Le truc marche aussitôt et la peur donne des ailes à Bétamèche, qui bat tous les records de vitesse pour rejoindre l'arrière du wagon. Le petit prince fait un tel bond qu'il atterrit directement à l'intérieur en faisant un roulé-boulé. Sélénia se tape les cuisses en riant.

— Tu n'es vraiment qu'un gamoul pouillé !

Arthur ne comprend pas bien l'expression, mais suppose que le « gamoul pouillé » doit être l'équivalent de notre « poule mouillée ».

— Il t'a bien eu avec son : « Derrière toi le yéti ! » se bidonne la princesse en imitant Arthur.

Bétamèche n’a pas l’air de trouver ça drôle et son visage est toujours aussi tendu.

— À vrai dire, je… je n’ai pas vraiment menti ! répond Arthur en essayant d’affoler le moins possible la princesse.

Sélénia s’arrête tout à coup de rire et fronce les sourcils. Bétamèche secoue la tête pour lui faire comprendre son erreur. Il y a effectivement un yéti qui suit le train, même si on n’en voit que la truffe et il est dans le dos de Sélénia qui ne le voit pas.

— Vous avez bien failli m’avoir ! lance la princesse en rigolant. Mais je ne suis pas née de la dernière pluie, vous savez ? Je faisais déjà ce genre de blague alors que tu n’étais pas encore né, mon pauvre Bétamèche ! Je sais très bien qu’il n’y a pas d’affreux yéti qui court derrière ce train ! dit-elle, en se retournant pour constater… son erreur !

Alfred suit le train, sa truffe énorme collée à la plateforme. La princesse pousse un cri inhumain, à faire trembler un micro. Elle se jette instinctivement dans les bras d’Arthur qui n’en demandait pas tant.

— C’est pas vraiment un yéti, c’est un chien et il s’appelle Alfred, dit gentiment Arthur. Le yéti c’est encore plus gros et surtout beaucoup plus laid !

— Il… il est apprivoisé ? bégaye la princesse, qui a du mal à cacher son trouble.

— Apprivoisé est un grand mot, disons qu’il m’écoute quand ça l’intéresse !

Arthur se penche à l’extérieur du wagon et hurle :

— Alfred ! Va-t’en ! Tu fais peur à la princesse !

Le chien dresse aussitôt l’oreille. Il a bien vu son maître, là, tout petit à l’arrière du wagon, mais il n’entend absolument rien de ce qu’il lui dit, tellement sa voix est fluette.

— Vous voyez ? Il n’écoute jamais rien ! conclut Arthur, désespéré. Il ne peut imaginer qu’Alfred ne l’entende pas alors qu’il hurle aussi fort.

Le train passe à côté d’une balle de tennis, probablement abandonnée ici lors d’un jeu. Arthur a subitement une idée : il met un grand coup de pied dans l’énorme balle, histoire de montrer ses talents de footballeur. Mais il aurait mieux fait de réfléchir. La balle est cent fois plus grosse que lui et il

s’écrase le pied dessus. Le voilà maintenant qui saute à cloche-pied dans tout le wagon en criant sa douleur.

— À quoi tu joues ? demande Bétamèche, qui n’a pas saisi toutes les règles de ce nouveau jeu.

Arthur a trop mal pour lui répondre. Cependant, le coup de pied d’Arthur n’a pas été vain. La balle, entraînée par la vitesse du train, s’est mise à rouler doucement avant de tomber dans l’escalier.

Alfred n’entend peut-être rien, mais il a compris le message et il part derrière la balle qui dévale les marches, trop content de pouvoir jouer à nouveau avec son maître.

Bétamèche regarde par la fenêtre le yéti qui s’éloigne, tandis que la princesse se recoiffe d’un geste gracieux.

— On l’a quand même échappé belle ! soupire Bétamèche en s’asseyant à côté d’Arthur qui se masse le pied.

Mais un bruit énorme vient le contredire : un choc violent, qui fait vibrer tout le train, comme si une montagne leur était tombée dessus. Nos trois héros se retrouvent à terre, et ont juste le temps de s’agripper aux pieds des sièges.

La violente secousse ne dure qu’un instant et le train reprend son rythme normal.

— Mais que diable s’est-il passé ? lance Bétamèche, affolé.

Quand on parle du diable, on en voit souvent la queue, mais dans ce cas précis, on n’en voit que la crête. Darkos apparaît, à l’envers, le visage dans l’encadrement de la fenêtre.

— Coucou ! fait-il avec un sourire enfantin, comme s’il s’apprêtait à jouer à colin-maillard.

Nos trois héros se mettent à hurler et courent dans tous les sens. Le guerrier saute à l’intérieur du train et déploie sa grande épée. Le premier coup est pour Sélénia. La pauvre princesse part valdinguer au fond du train, sans avoir eu le temps de sortir son épée magique. Arthur, en parfait gentleman, s’interpose entre eux et fait face à l’horrible Darkos tout fumant de rage comme un taureau.

— Darkos ! Calme-toi ! crie Arthur avec autorité.

Le guerrier s'arrête net, décontenancé par tant d'assurance. Mais la confiance d'Arthur n'est que façade, derrière il cherche son texte.

— Euh… ne penses-tu pas que c'est le bon moment pour nous de se parler un peu ? suggère l'enfant avec un vague sourire.

Voilà une intention qui déstabilise notre guerrier. On lui a souvent proposé de ravager, piller, égorger, trucider, mais rarement de parler.

— Parler de quoi ? lâche-t-il en se redressant légèrement.

— De toute cette guerre bien inutile, de toute cette souffrance que tu infliges aux autres autant qu'à toi-même, répond Arthur avec sincérité. On a tous nos problèmes, nos douleurs et ça fait du bien d'en parler des fois, non ?

Darkos se met un doigt dans la bouche, ça l'aide toujours à réfléchir.

— Euh… non ! fait-il après réflexion et avant de reprendre l'assaut.

Arthur évite la lame monstrueuse en baissant in extremis la tête.

— Je suppose que ce geste marque la fin des négociations ? déclare Arthur qui ferait mieux de courir au lieu de faire de l'humour.

Darkos se lâche et les coups se mettent à pleuvoir. Notre petit héros a de plus en plus de mal à les éviter. Il saute d'un dessous de tableau à un porte-bagages, en passant par les luminaires, mais rien n'y fait. Impossible de fuir ces coups surpuissants qui détruisent tout sur leur passage.

Darkos est en train de tailler en pièces le wagon tout entier. Chaque coup éventre littéralement les flancs de ce magnifique train, réplique exacte du Transcontinental du début du XXe siècle. Le guerrier, que rien ni personne ne semble pouvoir arrêter, avance vers lui, fendant au passage toutes les tables. Arthur, épuisé, finit par trébucher et se retrouve au sol. Darkos s'approche, lève son arme et arbore un sourire de satisfaction, comme c'est souvent le cas après une victoire. C'est là l'erreur de Darkos : il n'a pas encore gagné et au moment où il s'apprête à découper Arthur en deux, comme un vulgaire sandwich, Bétamèche lui saute dessus. Son geste est héroïque et force l'admiration. Par contre, il est totalement inefficace puisque Darkos se débarrasse de lui d'une pichenette comme on le ferait d'un cheveu sur une épaule. Le pauvre petit bonhomme part valdinguer à son tour et Darkos retourne à ses affaires. Il a bien l'intention de découper Arthur en Apéricubes. Mais ces quelques secondes de diversion ont suffi à

Arthur pour disparaître. Darkos s’énerve et pulvérise le reste des tables en recherchant son gibier.

— Où es-tu ? Montre-toi au lieu de te cacher comme une vulgaire taupe ! Aurais-tu peur de te battre ?! dit-il, en espérant que ces paroles de défi le feront sortir de sa tanière.

— Si tu veux te battre, je suis ton homme ! entend-il dans son dos.

Il se retourne et se trouve face à face avec Sélénia, son épée magique à la main.

Darkos hésite un instant, comme pris d’une soudaine crise de courtoisie.

— Excuse-moi, Sélénia mais… tu es plutôt une femme !

— Pas encore ! Mais ça tombe bien puisque toi tu n’es pas encore un homme ! rétorque la princesse.

Darkos ne supporte pas que l’on puisse douter ainsi de sa virilité.

— Tu n’es pas vraiment fini, il te manque l’essentiel : un cœur et un cerveau !

L’humiliation le blesse comme une flèche en pleine poitrine, mais ça lui aurait fait encore plus mal si, effectivement, il avait eu un cœur. Darkos se met à rugir comme un fauve, ce qui tend à prouver, comme le disait Sélénia, qu’il est encore loin de l’homme et encore tout près de l’animal.

Le guerrier assène un coup violent sur l’épée magique de Sélénia, qui bloque l’assaut comme s’il s’agissait d’une vulgaire brindille. Darkos comprend immédiatement à qui il a affaire et surtout à quoi. L’épée magique est connue pour donner des pouvoirs surnaturels à celui qui la tient. Encore faut-il que ce dernier soit épris de justice et d’équité. Elle ne sert qu’à défendre la veuve et l’orphelin et n’obéira jamais au scélérat qui les opprime. Une mauvaise pensée et l’épée devient plus lourde que la pierre dans laquelle on l’avait sagement emprisonnée. Voilà de quoi rendre fou de jalousie Darkos, qui pensait posséder l’épée la plus puissante de son royaume.

Il se rue sur Sélénia pour lui asséner un énorme coup mais la princesse l’arrête avec sa grâce habituelle. Le guerrier, désemparé, accélère la cadence et tente de porter toutes ses bottes, même les plus secrètes, mais rien n’y fait. L’épée magique enchaîne les parades et repousse les assauts avec une facilité déconcertante. Darkos tente un dernier coup, une

combinaison, une série de coups mortels que seul un esprit tortueux est capable d’inventer. Pour ce faire, il appuie sur un bouton et une deuxième épée, télescopique, apparaît. Il fait tourner sa double épée dans les airs et donne à nouveau l’assaut. Darkos fait tourner les lames tellement vite qu’on dirait un hélicoptère. Sélénia sourit et laisse faire son épée magique. Ça va tellement vite qu’on n’a même pas le temps de compter le nombre de coups échangés. Ça a l’air d’amuser Sélénia et plus ça l’amuse, plus ça énerve Darkos qui commence à fatiguer. Sélénia en profite pour accélérer la cadence et mettre fin à ce ridicule combat. En une seconde, elle découpe les deux épées de Darkos en douze morceaux.

Le guerrier, abasourdi, tombe à genoux. Arthur sort de sa cachette et s’approche de Sélénia.

— Maintenant tu vas rester sage, sinon je vais vraiment m’énerver ! menace-t-il Darkos en gonflant le torse.

L’humiliation est totale et Darkos n’a même plus la force de combattre. Il se jette alors aux pieds de la princesse et se met à pleurnicher.

— Pardon, princesse Sélénia ! Il ne faut pas m’en vouloir ! J’ai été élevé comme ça ! On ne m’a appris qu’à tuer et piller, mais au fond, je ne suis pas un mauvais bougre !

Il n’en faut pas plus pour faire craquer la princesse et elle lui caresserait bien volontiers la tête s’il n’avait pas toutes ces lames de rasoir collées sur son casque.

— Je sais, Darkos ! dit-elle en souriant gentiment. Je suis même persuadée que tu étais un gentil garçon quand tu étais petit.

— Oui, très gentil ! pleurniche-t-il en caressant les pieds de la princesse. Très gentil, jusqu’à ce que mon père m’apprenne à devenir très méchant !

Subitement, Darkos saisit les pieds de la princesse et tire violemment. Sélénia, surprise, perd l’équilibre et tombe à terre, tandis que l’ignoble Darkos saisit l’épée magique.

— Oh, mon Dieu ! s’écrie la princesse qui réalise aussitôt son erreur.

Darkos ricane comme une hyène.

— Tu es courageuse, Sélénia, mais bien trop pure pour te battre ! La guerre est un art réservé aux hommes ! lance-t-il avec fierté.

— Et la bêtise une qualité réservée aux guerriers ! réplique Arthur, bien décidé à détourner son attention, afin qu'il épargne Sélénia.

Son petit plan marche à merveille et Darkos se met aussitôt à fulminer :

— Tu vas payer pour ton affront et tu as intérêt à bien te battre si tu veux avoir l'honneur de finir en trophée dans mon salon.

— Oh ! Voilà un honneur qui me motive ! dit le jeune Arthur qui pousse soudain le lustre qui pendouillait devant lui.

Darkos le prend en pleine figure, mais ne semble pas plus gêné que si une feuille d'automne l'avait effleuré.

— Prépare-toi à mourir en héros ! s'exclame Darkos avec noblesse.

— C'est facile à dire quand on a une épée magique dans les mains ! réplique Arthur.

Le guerrier regarde son épée et semble partager son avis.

— Oui, c'est vrai ! fait-il avant de hurler et de foncer sur Arthur, comme un rhinocéros sur une libellule.

Le combat est cette fois-ci encore plus inégal, car l'épée magique fait des ravages. Darkos découpe des morceaux entiers de wagon qui tombent du train et se fracassent contre le sol. Arthur, très concentré, évite les coups comme il peut et réussit à s'échapper par une petite trappe qui l'emmène sur le toit. Darkos se rue dans l'ouverture, mais elle est trop petite pour lui. Qu'à cela ne tienne ! Quelques coups d'épée magique et Darkos agrandit le trou, avec autant de facilité que s'il en creusait un dans sa purée. Le guerrier saute sur le toit du train et reprend le duel.

Arthur commence à s'essouffler, et c'est un vrai miracle s'il arrive encore à éviter les coups. Mais il est de moins en moins précis et on sent la fin arriver. Darkos voit bien que son adversaire faiblit et, en bon guerrier qu'il est, il en profite pour accélérer le rythme. Arthur ne peut plus lutter et finit par trébucher. Le voilà à terre, sur le toit du wagon, à la merci de ce monstre sanguinaire. Darkos s'approche, savourant déjà sa victoire.

— Tu t'es très bien battu, petit. Je mettrai ta tête empaillée juste au-dessus de la cheminée ! dit-il avec sérieux, persuadé de rendre ainsi honneur à son adversaire.

Arthur ne répond pas. Il n'y a rien à répondre. Il peut juste constater son impuissance. Sa défaite. Il a eu tort de se prendre pour un héros. Il n'est

qu’un petit garçon de dix ans qui a pris trop de risques pour son âge et c’est avec fatalisme qu’il voit Darkos soulever l’épée magique au-dessus de sa tête. Il sait que son adversaire sera sans pitié. Mais tout d’un coup, une lueur d’espoir renaît dans les yeux de l’enfant. Être sans pitié est un tort, un défaut, tout comme l’égoïsme, la méchanceté ou le désir de vengeance. Or Darkos possède tous ces défauts que l’épée magique supporte mal. Elle ne devrait donc pas tarder à le faire savoir à celui qui la tient.

— Pitié, mon seigneur ! se met à pleurnicher Arthur, histoire de pousser davantage le guerrier à la faute.

— Jamais ! hurle Darkos avec emportement, tombant ainsi dans le piège.

Il lève encore un peu son épée qui, brusquement, change de couleur et devient aussi lourde que la tour Eiffel. Darkos tombe à la renverse et l’épée se plante sur le toit du wagon. Le guerrier, abasourdi par ce nouveau tour de magie, se retourne pour mieux comprendre ce qui s’est passé. Il n’aura pas le temps de comprendre grand-chose puisque le wagon est en train de passer sous la porte du bureau d’Archibald et Darkos se la prend en pleine figure. Le choc est tellement violent qu’il reste collé à la porte, comme une mouche sur une tapette. Le train entre dans le grenier, tandis que Darkos glisse le long de la porte et s’écrase au sol, inanimé.

Chapitre 10

Armand, lui, sort lentement de son coma. Il se redresse et ne semble pas comprendre pourquoi sa femme ronfle à cette heure-ci au fond du canapé. Il ne comprend pas davantage pourquoi le salon est entièrement ravagé.

— Qu'est-ce qui s'est passé ? demande-t-il à Archibald en se frottant la nuque.

— Nous avons eu de la visite, répond le vieil homme en pointant Maltazard du doigt.

Armand aperçoit l'horrible M et s'apprête aussitôt à retomber dans les pommes. Ses jambes ne le portent plus, il va tourner de l'œil, quand, tout à coup, Archibald lui balance une tarte, ce qui peut toujours servir quand on s'apprête à aller aux pommes.

— Ça suffit, Armand ! Un peu de dignité ! Tu tomberas dans les pommes plus tard ! ordonne le vieil homme avec une autorité surprenante.

Armand se réveille aussitôt, comme si on venait d'allumer la lumière en pleine nuit.

— Et mes marshmallows ?! lance Maltazard qui manque de tout sauf de mémoire.

— Euh… oui, tout de suite ! répond Armand en se dirigeant comme il peut vers la cuisine.

Marguerite n'est vraiment pas rassurée. Elle s'approche de son mari et lui prend le bras. Le vieil homme lui caresse la main, mais c'est bien difficile de rassurer quelqu'un dans une situation pareille. Le mieux serait de faire cesser ce cauchemar.

— Je pense savoir ce que tu veux, Maltazard. Épargne ma famille et je te le donnerai !

Maltazard sourit, toujours impressionné de voir un autre que lui doué d'un peu d'intelligence.

— Tu as ma parole ! dit-il, la main posée sur le cœur, mais chacun sait qu'il en est dépourvu.

— Ta parole ? Tu n'en as aucune ! rétorque le vieil homme.

— Faux ! Souviens-toi quand je t'ai jeté dans les cachots de Nécropolis, je t'avais promis de ne pas te tuer si tous les jours tu m'apprenais quelque chose et j'ai tenu parole, non ?

Archibald ne peut rien dire puisque l'histoire est véridique.

— Je te fais aujourd'hui une autre promesse. Donne-moi ce que je suis venu chercher et je quitterai ta maison. Enfin… ce qu'il en reste !

— Et ma famille ? négocie le grand-père.

Maltazard est moins à l'aise, car épargner des vies n'est pas son fort.

— Accordé ! Le seigneur que je suis, dans sa grande mansuétude, accorde la vie sauve à toi et à ta famille ! concède-t-il, après avoir poussé un grand soupir.

Archibald s'apprête à lui faire confiance, mais s'étonne que cette proposition ne soit pas accompagnée de quelques conditions.

— À une condition ! lâche enfin Maltazard, qui ne peut pas se vanter d'avoir créé la surprise.

— Je t'écoute, répond le grand-père qui n'a pas vraiment le choix.

— J'aurai bientôt un palais que mes esclaves vont construire dès que j'aurai trouvé l'endroit idéal. Quand le palais sera terminé, j'exige que tous les dimanches Marguerite m'amène sa fameuse tarte au chocolat, avec des petites pépites toutes blanches et des noix de cajou posées sur le dessus !

On savait Maltazard gourmand, mais pas à ce point.

Archibald fronce les sourcils et inspire profondément avant de lui crier son désaccord.

— Accordé ! lance Marguerite, coupant l'herbe sous le pied à son mari, et elle ne plaisante pas la Marguerite, quand elle coupe de l'herbe. Je serai devant ton palais, tous les dimanches à neuf heures précises, avec ce que tu me réclames. Elle a une telle autorité dans la voix que personne n'ose douter de sa parole et Maltazard ne peut que s'incliner devant sa détermination.

— À la bonne heure ! lance-t-il avec un large sourire, même si tout le monde sait qu’il est impossible que cette créature ait la moindre connaissance en matière de bonheur.

Sélénia est sur le toit du wagon et récupère son épée plantée par Darkos. Elle attrape la poignée et la lame sort de la tôle, aussi facilement que si elle était plantée dans du sable. Puis, ce qui reste du train ralentit et entre en gare, au pied du bureau d’Archibald.

— Terminus, tout le monde descend ! lance Arthur, pas fâché d’arriver indemne.

Sélénia et Bétamèche le rejoignent, un peu intimidés par les masques africains, accrochés au mur, qui surplombent le lieu comme autant de portraits gravés dans des montagnes. Des centaines de livres, posés à même le sol, font penser à des pâtés de maisons, formant ainsi des rues interminables dans lesquelles il semble si facile de se perdre. Arthur s’approche d’un de ses jouets, abandonné en pleine action. Il s’agit d’une grue de chantier, avec son bras et sa petite nacelle. Arthur pousse ses compagnons à l’intérieur de l’engin.

— Où comptes-tu encore nous emmener ? s’inquiète Sélénia, aussi peu à l’aise dans la nacelle que dans une coquille de noix.

— Ce qu’on cherche est là-haut, sur le bureau de mon grand-père ! Bétamèche, arriverais-tu d’ici, à l’aide de ton couteau, à enfoncer la manette que tu vois là-bas ?

Bétamèche jette un œil sur la manette en question, un gros machin noir au milieu d’une télécommande.

— Sans problème ! répond-il, sûr de lui, ou plutôt de son couteau à deux cents fonctions qui, s’il avait la parole, ricanerait devant une mission aussi simple.

Le jeune prince attrape le couteau, vise la télécommande et appuie sur la fonction vingt-sept. Une dizaine de magnifiques papillons sortent du couteau et s’envolent avec plaisir.

— Oups ! Désolé, je confonds toujours avec le « papillonneur de granules » !

Bétamèche vise à nouveau et appuie sur la fonction soixante-douze. Un formidable crachat bien vert et bien dégoûtant vient enfoncer la manette des commandes. Le câble de la grue se tend aussitôt et la nacelle commence à s'élever, avec nos trois joyeux lurons à bord.

— Aah ! C'est plus agréable que le train ! se réjouit Bétamèche en rangeant son couteau.

Sélénia se penche pour observer les alentours. Tout est nouveau pour elle et il y a des centaines d'objets inconnus qui jonchent le sol. Elle n'a même aucune idée de ce à quoi tout ce bazar peut bien servir. Imaginez un petit enfant vivant à la campagne qui soudainement se retrouverait au milieu des gratte-ciel new-yorkais et vous aurez une idée de ce que Sélénia peut ressentir à cet instant.

Arthur, lui, connaît ça par cœur et l'endroit n'a plus de secret pour lui. Ce qui l'intrigue en revanche, c'est ce crachat hideux qu'a balancé Bétamèche.

— C'est quoi exactement cette bouillie horrible qui est sortie de ton couteau ?

— De la bave de têtard, répond simplement Bétamèche.

— Et à quoi peut bien servir de la bave de têtard dans un couteau pareil ? demande Arthur, la mine franchement dégoûtée.

— Ben… à napper les tartes aux œufs de chenille ! dit-il en haussant les épaules, comme si c'était une chose évidente.

Heureusement qu'Arthur n'a pas mangé trop de petits-beurre nantais, sinon il aurait déjà tout rendu par-dessus bord.

La nacelle arrive en haut du bras, pas très loin du plateau du bureau. Notre héros se met en équilibre sur le bord et atteint la table d'un bond. Sélénia fait de même, avec plus de grâce, évidemment.

— Je vais rester là ! dit Bétamèche. Et surveiller nos arrières !

Sélénia n'est pas dupe. Elle sait très bien que si son frère fait une telle proposition, ce n'est pas qu'il est porté par un héroïsme subit, mais plutôt parce qu'il est mort de trouille à l'idée de sauter au-dessus du vide.

— C'est très gentil de ta part ! répond-elle avec humour. Comme ça, si Darkos revient, tu pourras t'en occuper pendant que nous accomplissons notre mission ?

— Ah… c'est ça ! balbutie le petit prince qui réalise dans quel pétrin il vient de se fourrer.

Arthur et Sélénia escaladent la montagne de livres et d'objets divers qui sont entassés au fond du bureau.

Pendant ce temps, une ombre s'est glissée sous la porte. Une ombre effrayante, même si elle ne mesure que quelques centimètres. Darkos est déjà sur pied. Il a perdu quelques lames à sa crête, mais la bête reste vivace et plus sur ses gardes qu'auparavant.

Bétamèche, qui fait le guet, ne peut pas vraiment le rater, on dirait un cafard qui trottine sur le carrelage blanc. Le petit prince essaye de siffler pour prévenir Arthur, mais la peur lui paralyse la mâchoire et aucun son n'arrive à sortir de sa bouche en trou de serrure. Darkos monte à bord du train, épée triple lame en avant, et fouille méticuleusement le premier wagon. Bétamèche essaye de siffler en utilisant ses doigts, mais le son qu'il émet est si ridicule qu'il rappelle celui d'une fuite de gaz. Pendant ce temps, Arthur aide Sélénia à gravir le dernier livre de cette montagne éphémère.

— Où va-t-on exactement ? demande la princesse, que la fatigue commence à gagner.

— Jusqu'à la première étagère, là ! répond Arthur en désignant le plafond.

De beaux livres y sont soigneusement rangés, ce qui témoigne de l'intérêt tout particulier qu'Archibald leur porte. Entre deux livres, se trouve la petite fiole.

— Si mon grand-père ne l'a pas changée de place, elle nous permettra alors de grandir et d'aller arrêter ce satané Maltazard !

Sélénia sursaute, comme à chaque fois qu'elle entend ce nom, et elle manque de lâcher prise. Arthur la rattrape de justesse.

— Désolé ! s'excuse l'enfant en grimaçant de culpabilité.

Pourtant Arthur sait bien que prononcer ce nom porte malheur : c'est d'ailleurs souvent par la porte qu'il rentre, et sans jamais frapper. Et comme pour vérifier cette triste superstition, Maltazard fait son apparition. Son ombre à lui aussi est monstrueuse, mais bien plus que celle de son fils, puisqu'elle mesure plus de trois mètres.

Arthur et Sélénia se sont figés sur place, Bétamèche a les oreilles qui tremblent et Darkos tend le nez vers cette odeur de pourriture qui lui est si familière. Archibald entre à son tour dans son grenier, suivi par le chien, la balle dans la gueule. Mais Alfred reste sur le pas de la porte. Venir tout près de Maltazard serait une tentation trop grande et il risquerait de lui mordre le mollet. Archibald aperçoit le wagon éventré qui gît en gare de triage.

— Oh ! Regardez-moi ça ! Encore les œuvres d'Alfred ! C'est Arthur qui va te féliciter quand il va voir ça ! grommelle le grand-père en attrapant le wagon.

Alfred remue la queue puisqu'il a entendu son nom.

Arthur aimerait bien hurler que le chien n'y est pour rien et que c'est Darkos qui a saccagé ainsi le train, mais il sait que hurler ne sert à rien. Sa voix est trop faible et n'arrivera jamais jusqu'à Archibald.

Le grand-père examine le wagon où se trouve Darkos. Celui-ci est ballotté comme un caillou à l'intérieur d'une chaussure et s'accroche comme il peut afin de ne pas se faire éjecter.

— Je vais essayer de réparer tout ça, avant le retour d'Arthur ! Ça t'évitera une bonne punition ! dit-il gentiment au chien, comme un vieux complice.

Archibald pose le wagon sur le bureau et Darkos se terre sous la seule table qu'il n'a pas explosée. Puis, le vieux professeur regarde l'étagère, compte les livres qui sont dessus et attrape le septième. Arthur et Sélénia sont précisément de chaque côté du fameux livre et gesticulent de toutes leurs forces. « S'il ne nous entend pas, peut-être nous verra-t-il ! » se dit Arthur qui bat des bras, comme s'il guidait un porte-avion.

Archibald attrape le livre et le sort délicatement de son emplacement. Arthur regarde passer le paquebot qui n'a pas vraiment besoin de lui pour quitter le port.

— Grand-père, on est là ! C'est moi Arthur !

Le jeune garçon a beau s'égosiller et frétiller comme un plumeau, rien n'y fait. Archibald plonge la main entre les deux livres et récupère la petite fiole. Arthur et Sélénia regardent impuissants cette gigantesque bouteille leur passer sous le nez.

Bétamèche est tellement collé à la paroi de la nacelle que ses dents claquent contre la tôle, produisant un petit cliquetis que l'on pourrait assimiler au bruit d'un insecte. Maltazard a aussitôt tendu l'oreille. Ce genre de petit bruit excite toujours son appétit et il adore ces friandises, surtout bien fraîches et à peine trempées dans l'huile bouillante. Guidé par le son, il se rapproche doucement de Bétamèche, qui s'affole encore un peu plus et claque davantage des dents, risquant ainsi de se faire repérer. Mais Archibald se met en travers de la route de M et lui montre la fiole.

— Tiens, voilà ce que tu es venu chercher. J'ai tenu ma parole, à toi de tenir la tienne.

Maltazard attrape délicatement la fiole et la fait tourner entre ses doigts crochus. Le produit est d'une belle couleur ambrée, un peu comme du miel.

— Qu'est-ce qui me prouve que c'est la bonne bouteille ? demande Maltazard en dévisageant Archibald, pour y détecter un éventuel mensonge.

— Tu ne sais probablement pas lire, mais tu peux regarder les images, non ? dit le grand-père en pointant du doigt l'étiquette.

Le seigneur n'aime pas qu'on le taquine de la sorte et Archibald est à deux doigts (crochus) de se faire épingler. L'abominable M regarde l'étiquette et parcourt les trois dessins des yeux. On y voit un petit bonhomme tout simple, un autre qui boit et un troisième qui devient tellement grand qu'il ne tient pas dans le dessin. Il faudrait vraiment avoir un quotient intellectuel négatif pour ne pas comprendre.

Pendant ce temps, quelques mètres plus bas, Darkos est sur le balcon arrière du wagon. Lui aussi gesticule et hurle à perdre haleine.

— Père ! Père ! Je suis là ! C'est moi, Darkos !

Maltazard entend bien un petit quelque chose, comme un chuchotement lointain qui lui rappelle vaguement quelqu'un.

— C'est moi, ton fils ! Je ne suis pas mort !! s'égosille Darkos à s'en déchirer les cordes vocales.

Cette fois-ci, son père a entendu et cherche du regard d'où peut bien provenir cette voix nasillarde. Darkos sait qu'il est près du but, mais ne sait plus quoi faire pour attirer l'attention de son père, alors il prend son épée et la lance de toutes ses forces dans sa direction. L'épée se plante dans la joue de Maltazard qui tressaille, surpris par l'audace de ce moustique. Il se passe

la main sur le visage, pour chercher l'endroit où il a été piqué et tombe sur le dard. Il l'arrache avec ses doigts et l'observe avec curiosité car ce n'est pas un simple dard. C'est une épée qu'il reconnaîtrait entre mille, c'est celle qu'il a fait graver pour son fils, le jour de son premier anniversaire. Aussitôt, Maltazard est aux aguets et cherche discrètement son rejeton.

— Ah ! C'est pas trop tôt ! souffle Darkos qui commençait à désespérer.

Mais est-ce vraiment son fils que Maltazard cherche ainsi du regard, ou a-t-il déjà compris que Darkos est probablement à la poursuite d'Arthur et Sélénia qui, eux aussi, doivent rechercher la fiole ? Maltazard s'avance doucement vers l'étagère et scrute le trou béant laissé par le livre manquant. Arthur et Sélénia voient cette menace se rapprocher et reculent à l'intérieur pour se cacher un peu dans l'ombre. Mais le maître des ténèbres a le regard perçant et il est rare qu'une ombre lui résiste. Maltazard plisse les yeux pour mieux voir et finit par repérer nos deux héros.

— Oh non ! s'exclame Bétamèche, qui assiste à cette tragédie.

— Oh yes ! exulte Darkos, qui commence à danser de joie.

Sélénia s'est mise en position de combat, l'épée magique en avant, mais malheureusement, il faudrait être Merlin l'Enchanteur pour se sortir d'une situation aussi mal engagée. M arbore un sourire diabolique et s'apprête à tendre la main quand, brusquement, Archibald vient remettre le livre numéro sept à sa place, entraînant au passage nos deux héros qui se retrouvent écrabouillés contre le mur du fond.

— Tu as eu ce que tu voulais, Maltazard. Maintenant je te demande de quitter cette maison comme tu me l'as promis !

M le maudit aimerait bien lui dire que son petit-fils est dans son dos, coincé entre deux livres, mais Archibald serait alors capable de tenter l'impossible pour le sauver. Il préfère donc ne rien dire et filer avec son trésor. Il sera toujours temps de revenir plus tard, avec sa nouvelle armée, et d'anéantir cette charmante famille. Et puis de toute façon, le combat serait aujourd'hui bien trop inégal, ce qui réduirait considérablement son plaisir. Maltazard fait donc demi-tour et s'éloigne vers la sortie.

— Papa ?! murmure Darkos, un bras tendu vers son père qui l'abandonne une nouvelle fois.

Il aimerait bien hurler, mais aucun son ne sort de sa bouche, comme s’il venait de comprendre que cet effort serait vain.

Archibald quitte à son tour la pièce en prenant soin de fermer la porte à clef.

Chapitre 11

Darkos est abasourdi. Ses yeux s'embuent de larmes. Il ne peut plus bouger, tellement la détresse le paralyse. Bétamèche se penche du haut de la nacelle et aperçoit Darkos, désemparé sur son balcon, comme Juliette après le départ de Roméo.

Arthur et Sélénia ont trouvé un passage, au fond de l'étagère et ils sautent sur la pile de livres qui est posée sur le bureau.

— Attention ! Là, dans le wagon ! hurle Bétamèche en croyant chuchoter.

Darkos a entendu la menace, mais il est bien trop anéanti pour réagir. Arthur passe doucement la tête derrière le wagon et aperçoit le pauvre Darkos.

— Méfie-toi, il est encore plus perfide que son père ! chuchote la princesse.

Mais la détresse du guerrier déchu est trop visible, Arthur le sent dans son cœur, et il prend le risque de s'approcher de lui.

— Écoute Darkos, je sais ce que tu ressens et… je comprends ta douleur.

Le guerrier lève un peu les yeux. Même l'envie de se battre semble l'avoir quitté.

— Moi non plus, mon père n'est pas souvent là. Il est à la ville pour chercher du travail et il m'a laissé là tout l'été, avec mes grands-parents. Ça me fait de la peine, mais je sais qu'au fond de lui, il m'aime quand même, dit gentiment Arthur, qui tente d'expliquer comme il peut l'inexplicable.

— Mais de temps en temps… il est là ? demande Darkos d'une voix à peine audible.

Arthur hésite, mais il se doit de lui dire la vérité.

— Oui, de temps en temps.

Darkos soupire un grand coup et finit par s'asseoir au bord du balcon.

— C'est ça mon problème. Mon père, lui, n'est jamais là ! Même pas de temps en temps. Jamais de mot gentil, jamais de câlin, jamais ne serait-ce qu'un regard.

— Vous vous parlez bien un peu, tout de même ? s'inquiète Arthur.

— Il ne me parle que pour me gronder ou me donner des ordres, quand c'est pas les deux à la fois ! Je me demande s'il m'a seulement jamais aimé ! finit par confesser Darkos, comme une phrase interdite qu'il aurait cachée au fond de lui depuis des années.

Arthur est surpris par sa franchise. Même son meilleur ami d'école ne s'est jamais confié de la sorte.

— Je ne voudrais pas interrompre vos petits bavardages entre garçons, mais on a une mission à finir ! intervient Sélénia, qui fait son apparition, toujours aussi sûre d'elle.

Darkos semble désemparé. Il aurait probablement aimé prolonger cette discussion afin d'y voir plus clair.

— Darkos, je pense que la meilleure chose à faire, c'est de lui poser la question ! dit Arthur avec sincérité.

— Comment ça ? répond Darkos qui n'arrive plus à s'y retrouver.

— Tu vas voir ton père, tu te mets devant lui et tu lui demandes franchement : « Papa, est-ce que tu m'aimes ? »

— Et après ? demande Darkos qui attend la réponse.

— Après… après je ne sais pas, mais quelle que soit sa réponse, tu seras libéré du poids de cette question !

— Je suis pas bien sûr d'avoir compris la phrase, répond Darkos avec une honnêteté déconcertante.

C'est vrai que ses capacités mentales sont limitées et que pour qu'il comprenne il faudrait sûrement qu'il loue quelques neurones.

— On va te laisser tranquille, comme ça t'auras tout le temps d'y réfléchir ! coupe Sélénia en entraînant Arthur par le bras.

Darkos les regarde s'éloigner sans pouvoir réagir.

— Je… je peux venir avec vous ? demande-t-il, comme si la phrase lui avait échappé.

Arthur est ému par cette demande aussi touchante que surprenante. Qui aurait pu dire, il y a encore quelques heures, que Darkos afficherait aussi ouvertement une sensibilité presque enfantine ? Sûrement pas Sélénia.

— Darkos, tout ça est très gentil, mais on ne change pas de camp comme ça, aussi facilement. Cela fait des lunes que tu persécutes les Minimoys et même si mon peuple a le sens de la charité, il lui faudra un peu de temps pour pardonner au bourreau qui l'a décimé !

Darkos baisse doucement la tête.

— Je comprends et… je suis désolé, répond-il, avec sincérité.

Sélénia est de plus en plus embarrassée et contient de moins en moins son émotion.

— Une période de transition me paraît donc nécessaire. Règle tes problèmes avec ton père et je te promets de faire étudier ton cas par le conseil !

— C'est vrai ?! se réjouit Darkos, comme un enfant à qui on promet la lune.

— Parole de princesse !

Le guerrier se sent tout chose, il est envahi de picotements agréables qui le chatouillent un peu partout et il ne parvient plus à cesser de sourire ni à empêcher ses larmes de couler. Darkos panique un peu devant cette chose qui le submerge et il appellerait bien un docteur s'il en existait un à sa taille.

En réalité, il n'a pas besoin d'un médecin car le diagnostic est facile à établir. Darkos éprouve une émotion violente due à un manque d'amour chronique. L'ordonnance est tout aussi facile à prescrire. Darkos doit s'ouvrir aux autres s'il veut que les autres s'ouvrent à lui. Cette vérité est immuable, ce qui lui a valu le privilège d'être couchée dans le grand livre, à la page cent onze.

La nacelle touche le sol et nos trois héros en descendent immédiatement.

— Il faut absolument rattraper M ! lance Arthur, qui semble chercher quelque chose.

— Je sais bien qu'il faut le rattraper, mais comment veux-tu faire, avec nos petites jambes ? rétorque Sélénia.

— La solution doit être garée par là ! dit Arthur qui scrute les alentours.

Au détour d'un château de cartes à moitié écroulé, il trouve enfin ce qu'il cherche : une magnifique jeep de l'armée américaine, customisée par ses soins. Il a changé les roues ordinaires pour celles d'un tracteur, ce qui donne au véhicule des allures de Big Foot.

— Oh non ! On va pas encore essayer un de tes engins de mort ! se plaint Bétamèche.

— Eh bien t'as qu'à suivre à pied si ça t'amuse ! plaisante sa sœur en s'asseyant à l'avant du véhicule.

Bétamèche râle une seconde et les rejoint à bord.

— Prêts ? demande Arthur, un sourire espiègle aux coins des lèvres.

— Euh… oui, je suppose ! répond Sélénia en attrapant l'arceau de sécurité.

Arthur pousse le levier qui se trouve sur le côté de la voiture et le moteur électrique s'enclenche. La super-jeep bondit d'un coup en avant et part à toute allure. Arthur met quelques instants à maîtriser l'engin et il slalome entre les piles de livres avant de pouvoir vraiment contrôler la situation.

La jeep prend alors de la vitesse et fonce vers la porte.

— T'es sûr que ça passe ? demande Sélénia, vu la hauteur du véhicule.

— Absolument pas ! répond Arthur, histoire d'affoler tout le monde.

Le véhicule s'apprête à s'écraser contre la porte, mais au dernier moment Arthur a repéré une petite faille dans le bois et il s'engage dedans en fermant les yeux. Des morceaux de bois volent dans tous les sens et les barres de sécurité, qui faisaient office de toit, sont littéralement arrachées. Nos trois compagnons ont bien fait de baisser la tête, sinon ils auraient fini comme Marie-Antoinette.

— Si tu conduisais un gamoul comme tu conduis cet engin, on t'aurait enlevé ton permis depuis longtemps ! hurle Sélénia de toutes ses forces, à cause du vent qui lui balaye le visage.

— Ah bon ? Il faut un permis pour conduire un gamoul ?

— Oui, et il en faut même un deuxième, si c'est un gamoul à deux bosses !

— Chez nous aussi, il faut un permis pour conduire une voiture, mais moi je n'ai pas encore l'âge de le passer !

— Si tu conduis sans permis, personne ne te punit ?! s'indigne Bétamèche.

— Si ! Mais je ne vois vraiment pas comment la police pourrait me mettre la main dessus, vu que je ne mesure que deux millimètres ! répond Arthur tout en slalomant au milieu de quelques fourmis râleuses.

— Chauffard ! hurle l'une d'entre elles au passage du bolide.

La jeep traverse le palier de l'étage et passe à vive allure devant un coléoptère noir, tapi dans l'ombre. L'animal ouvre ses yeux phosphorescents et décolle à sa poursuite.

— Qu'est-ce que c'est que ça ? fait Arthur en regardant dans son rétroviseur.

— C'est une patrouille ! lance Bétamèche.

Le coléoptère le suit en rase-mottes avec ses yeux gros comme des phares.

— Une patrouille, mais comment c'est possible ?! demande Arthur qui croit rêver.

L'animal met sa sirène en route.

— Vu que toutes les fourmis vont dans un sens et que tu es le seul à aller dans l'autre, tu ne vas pas tarder à être considéré comme un hors-la-loi ! explique Sélénia.

Arthur secoue la tête, comme pour sortir d'un mauvais rêve.

— C'est pas possible !!

Le coléoptère se rapproche et devient de plus en plus menaçant.

— Vous êtes en sens interdit ! Arrêtez immédiatement ce véhicule ! crache le patrouilleur de sa voix nasillarde.

— Remarque, il risque pas de t'enlever ton permis puisque tu n'en as pas ! lance Bétamèche avec humour.

Mais pas question pour Arthur de s'arrêter et de gaspiller ainsi de précieuses minutes qui leur feraient perdre la trace de Maltazard. Arthur monte sur la rigole qui longe le mur, pour tenter d'échapper à ce patrouilleur, mais l'insecte volant le suit sans problème.

La jeep s'engage sur l'un des ponts que les fourmis ont fabriqué. Le passage est plus étroit et la voiture déboule au milieu des fourmis comme une boule dans un jeu de quilles. Au passage du bolide, les fourmis se

jettent sur les côtés en hurlant. Une fois le pont franchi, Arthur tourne sur la droite et revient sur le palier, toujours suivi par la police locale. Arthur surveille son rétroviseur. Il attend encore un instant que le patrouilleur se rapproche, et il donne un grand coup de volant sur la droite. Le coléoptère est surpris par la manœuvre et ne parvient plus à s'arrêter. Il fonce droit sur un tyrannosaure qui s'était mis là en embuscade. L'énorme monstre a beau être en plastique, le coléoptère s'écrase au fond de sa mâchoire ouverte. Le choc est tellement violent que ça casse le ressort de la mâchoire qui se referme dans un claquement de dents. Il ne reste du patrouilleur que deux petits morceaux d'ailes, qui dépassent de chaque côté de cette énorme mâchoire sur pattes.

Arthur, tout en roulant, jette un œil sur la scène et semble satisfait. Il s'est enfin débarrassé de la police.

— Faut jamais rouler trop près du véhicule qui est devant ! dit-il avec humour et une pointe de fierté.

C'est une phrase qu'il a maintes fois entendue dans la bouche de son grand-père quand les deux garçons allaient en ville pour faire les courses, à la demande de Marguerite. Mais Archibald, en bon conducteur qu'il était, disait souvent une autre phrase, tout aussi utile en la circonstance : « Il faut toujours regarder devant soi. » C'est donc ce que fait Arthur avec une seconde de retard. Dommage ! Il est déjà au bord de l'escalier. Il a beau hurler et enfoncer le frein, cela ne change pas grand-chose.

La jeep déboule à toute allure dans l'escalier. Arthur n'a pas intérêt à faire un tonneau vu qu'il a pulvérisé les arceaux de sécurité en passant sous la porte. La voiture bondit comme elle peut d'une marche à l'autre et nos héros ont le sentiment d'être coincés dans le pire des manèges. Un voyage en noix ferait figure de balade de santé à côté de ce traitement de choc.[6]

La dernière marche étant la plus importante, la voiture s'en sert comme d'un tremplin et vole littéralement sur quelques mètres. L'atterrissage est des plus difficiles et nos trois héros se retrouvent projetés au pied de leur siège. La voiture zigzague un instant, mais Arthur se remet au volant et reprend le contrôle de la bête.

Il aperçoit, au bout du salon, Maltazard en train de franchir le seuil de la maison. Arthur se crispe sur son volant et fonce dans sa direction. Mais le

yéti se met en travers de sa route. Alfred remue la queue, trop content de voir passer sa voiture préférée. De plus, comme son maître lui a appris à ramener les objets, il lui paraît naturel d'attraper le jouet dans sa gueule. Arthur donne un grand coup de volant pour ne pas se faire happer par cette mâchoire, encore plus impressionnante que celle du T-rex. Arthur s'enfuit comme il peut à travers les débris qui jonchent le sol du salon, mais Alfred suit ses traces, aussi efficace qu'un hélicoptère.

— Arthur, fais quelque chose ! Je ne veux pas finir dans la gueule du yéti ! crie Bétamèche.

— Cramponnez-vous ! lance Arthur pour toute réponse.

La voiture disparaît tout à coup sous la commode. Alfred s'arrête devant le meuble et dresse les oreilles. « Pas question de bouger de là tant que cette maudite voiture n'a pas réapparu », se dit le chien, aussi têtu que sa copine la mule.

La jeep ne tarde pas à ressortir, mais à l'autre extrémité de la commode et elle poursuit sa route vers la porte d'entrée. Arthur enfonce l'accélérateur, en oubliant un instant que sa voiture n'est qu'un jouet et donc que l'accélérateur est factice, tout comme les freins. C'est dommage, car Archibald vient juste de refermer la porte sur Maltazard et Arthur aurait bien eu besoin de freins pour ne pas s'emplafonner dedans. Le gamin donne un grand coup de volant et évite de justesse la collision.

— Nous allons le perdre ! s'inquiète Sélénia en voyant Maltazard s'éloigner à travers la fenêtre.

— Je n'ai pas encore dit mon dernier mot ! répond Arthur qui fonce vers une autre porte, avec la ferme intention cette fois-ci de ne pas se laisser arrêter.

— Attention !! hurle Bétamèche.

Arthur, grâce à un excellent réflexe, évite de justesse le plombage d'Armand qui traînait sur le sol.

Imaginez la catastrophe si Arthur s'était pris le plombage de son père en pleine figure ! C'est un coup à ne plus jamais aller chez le dentiste.

— Qu'est-ce que c'était que ce truc-là ? demande Sélénia en désignant l'hideux morceau de plomb.

— Je n'en ai aucune idée ! répond Arthur en se concentrant sur la route.

La jeep se rapproche maintenant à toute vitesse de la petite porte de derrière. Sélénia commence à s'inquiéter car son chauffeur a l'air bien décidé à passer en force.

— Arthur, c'est du chêne ! Ton engin va s'écraser comme un vulgaire moustique ! prévient la princesse, la gorge un peu nouée.

— Fais-moi confiance ! répond le jeune garçon avec un sourire à la Indiana Jones.

La voiture fonce sur la porte et s'apprête à s'écrabouiller contre elle quand, tout à coup, une porte dans la porte bascule sous l'impulsion de la voiture. Arthur est passé par la trappe du chat, découpée dans la porte de la cuisine. Sélénia pousse un soupir de soulagement de s'en être sortie saine et sauve.

— Ça y est, on est morts ? demande Bétamèche, qui a toujours les yeux fermés.

— Oui ! Tu peux dormir tranquille ! On te préviendra quand on arrivera au paradis ! répond sa sœur, fatiguée de ses commentaires.

La jeep longe la petite terrasse couverte qui court tout autour de la maison. Arthur tourne à angle droit pour rejoindre la façade principale. Maltazard est sur le perron et descend les quelques marches qui mènent au jardin. Les fameuses marches que Simon-le-policier n'arrivait ni à descendre ni à monter.

Arthur n'est plus qu'à quelques mètres, mais maintenant qu'il est si près du but, il se demande bien ce qu'il peut faire pour arrêter cette montagne ambulante. Lui sauter dessus et l'escalader jusqu'à la main qui tient la petite fiole ? L'opération paraît bien impossible. Ou peut-être lui foncer dans les chevilles et le faire trébucher ? Une fois la fiole à terre, Arthur pourra se ruer dessus et en boire le contenu. Voilà un plan qui le séduit et il appuie à fond sur l'accélérateur pour se donner du courage, à défaut de vitesse.

Maltazard a déjà fait quelques pas dans le jardin quand Arthur débouche sur le perron. La voiture s'élève dans les airs, plane sur quelques mètres et vient s'encastrer dans une touffe d'herbes, à quelques centimètres du talon de Maltazard. La voiture est définitivement immobilisée et Arthur ne peut que regarder, impuissant, M le maudit disparaître dans la forêt.

— C’était quoi exactement, ton plan ? Je ne suis pas sûre d’avoir tout saisi ! interroge la princesse, frustrée de voir son ennemi lui échapper.

— Un mauvais plan ! concède Arthur en fronçant les sourcils.

Armand a enfin trouvé le paquet de marshmallows. Il les avait tellement bien cachés, pour qu’Arthur ne les trouve pas, qu’il ne savait plus lui-même où il les avait dissimulés.

Armand entre dans le salon en exhibant d’une main tremblante son paquet tout neuf.

— Ça-ça y est-y est ! Je-je les-les zai-zai ! dit-il en s’appliquant.

Mais Maltazard a disparu, ne laissant derrière lui que ruines et poussières. Et la Rose est toujours endormie sur son canapé, comme si elle attendait la rosée ou, à défaut, son prince charmant.

Archibald est dans un coin et berce doucement Marguerite qui est venue se blottir entre ses bras.

— Il… il est parti ? demande Armand avec un fond de regret dans la voix.

— Oui, confirme Archibald. Espérons qu’il ne reviendra jamais !

Chapitre 12

Arthur avance avec rage sur cette pelouse aux allures de jungle. Il shoote dans toutes les pierres qu'il croise, tellement il a besoin de se libérer de sa frustration.

— Ça ne sert à rien de courir après lui comme ça ! Il est trop loin maintenant ! lance Sélénia avec dépit.

— En plus, à chaque fois qu'il fait un pas, il nous faut en faire cent ! ajoute Bétamèche qui s'effondre par terre, terrassé par la fatigue.

Arthur enrage, mais il doit se rendre à l'évidence, marcher ainsi ne mènera à rien et seule la réflexion le sortira peut-être de cette impasse.

— Il faut qu'on trouve une solution ! dit-il en se mettant à tourner en rond, comme une souris sur sa roue.

— Et vite ! Avant que M le maudit ne résolve les problèmes à sa manière ! ajoute Sélénia qui s'est elle aussi mise à tourner en rond, dans l'autre sens.

— Il nous faut trouver un produit qui fasse grandir ! résume Arthur en se frottant la tempe. Trouver le produit ou fabriquer le produit ! Mais pour le fabriquer, il faudrait déjà en connaître la composition ! Je suis sûr qu'Archibald doit avoir ça dans l'un de ses livres. Il faut donc retourner au bureau ! Allons-y !

— Arthur, sois réaliste ! Ta voiture est inutilisable, tu vas mettre des heures à remonter jusqu'en haut ! s'écrie la princesse.

Le petit garçon de deux millimètres regarde sa maison au loin, elle ressemble à une montagne inaccessible. La princesse n'a pas tort, mais les Bogo-Matassalaïs ont fait de lui un vrai guerrier et il ne peut se résoudre à cesser le combat.

— Je ne peux pas rester là sans rien faire, Sélénia ! Je ne peux pas attendre les bras croisés que M envahisse mon monde et le détruise !

s’exclame Arthur qui sent le désespoir le submerger.

— J’ai peut-être une solution ! annonce timidement la princesse.

L’espoir renaît immédiatement dans les yeux du jeune garçon.

— Miro m’a parlé un jour de ce produit en cours de science. J’étais d’ailleurs la meilleure élève ! dit-elle fièrement.

— J’en suis sûr ! répond Arthur, impatient d’entendre la suite.

— C’est une sorte de liquide, épais comme une pâte, très puissant, à base de sélénielle. Si ma mémoire est bonne, il n’y a qu’une seule personne qui soit capable de le fabriquer…

Arthur tombe en arrêt, comme un lapin devant une carotte.

— La reine des abeilles ! dit enfin la princesse pour mettre fin au suspense.

Arthur semble un peu déçu car négocier avec la reine des abeilles lui paraît aussi compliqué que d’aller sur la lune.

— On a plus vite fait de remonter au bureau et de consulter les livres ! Comment veux-tu faire pour aller voir la reine d’une ruche qui se trouve Dieu sait où ?

Sélénia lui lance un petit sourire et fixe ses jolis yeux sur ceux d’Arthur.

— Pour une fois, c’est toi qui vas me faire confiance ! lui dit-elle avec assurance.

Rose se réveille doucement. L’odeur du marshmallow que son mari agite sous son nez a fini par agir.

— Oh ! Du nougat ! comme c’est gentil ! dit-elle en apercevant la friandise.

Qu’elle puisse confondre la forme d’un nougat et celle d’un marshmallow n’étonnera personne puisqu’elle est myope comme une taupe, mais confondre ces deux friandises, à l’odeur si différente, est inquiétant. Maltazard a dû lui taper un peu trop fort sur la tête et lui déranger les sens. Rose attrape le marshmallow et le dévore avec gourmandise.

— Mmmm ! C’est tellement bon les nougats ! dit-elle en se léchant les babines, confirmant ainsi que ses sens sont sérieusement perturbés.

Maltazard a trop secoué la bouteille.

Armand lui met gentiment une compresse froide sur la tête, comme s'il mettait une couronne sur une tombe.

— Repose-toi, ma chérie ! dit son mari en l'obligeant à s'allonger à nouveau.

Rose sourit et se laisse dorloter.

— Où est Arthur ? demande-t-elle alors en toute innocence.

L'avoir à ses côtés, dans un moment aussi délicieux, la rapprocherait davantage du paradis.

— Il… il est dans sa chambre ! balbutie le père, aussi convaincant qu'un arracheur de dents.

— Dis-lui qu'il fasse bien ses devoirs et qu'il vienne me les montrer ! répond la mère, totalement déconnectée de la réalité.

Armand en est abasourdi.

— Euh… bien sûr ! J'y vais de ce pas ! dit-il en quittant la maison pour le jardin, comme si c'était entre deux pommiers qu'il allait trouver la chambre de son fils.

Comme d'habitude, le hasard fait bien les choses. Armand a eu raison d'aller dans le jardin pour y chercher son fils, car il passe à quelques centimètres de lui.

Malheureusement pour Arthur, les centimètres se comptent en kilomètres au pays des Minimoys et il ne perd même pas son temps à appeler son père, tant il sait que ses cris ne seront pas entendus. Arthur est au milieu d'un coquelicot et agite les pistils de toutes ses forces.

— T'es sûre que ça marche ? demande l'enfant à Sélénia, assise sur le pétale supérieur.

— Ça marche à tous les coups ! assure la jeune fille qui guette l'horizon, comme un aigle en haut d'une cime.

Arthur continue de secouer ces pistils comme de vulgaires pruniers. Bétamèche apparaît, les bras chargés d'œufs de libellule. Il s'assied à côté de sa sœur et commence à dévorer.

— T'as déjà vu un lapin résister à une carotte ? demande-t-il à Arthur.

— … Non.

— Un poussin résister à un asticot ?

— Non.

— Une chenille résister à une feuille de chou ?

— Non.

— Un gamoul résister à des criquets-croquants ?

— Euh… vraiment non !

— Eh bien tu ne verras jamais une abeille résister à une belle fleur comme celle-ci ! conclut Bétamèche avant de se couper lui-même la parole en se remplissant la bouche de friandises.

La princesse sourit légèrement, non pas à la blague de son frère, mais parce qu'elle vient de repérer ce qu'elle attendait depuis cinq minutes.

L'abeille vient droit sur la fleur et ralentit comme un gros hélicoptère en phase d'approche. Les battements de ses ailes sont surpuissants et Arthur a bien du mal à résister à ce souffle violent. Il se tient aux étamines comme il peut.

L'abeille fait du surplace dans les airs et commence son opération de pompage. Sélénia lui saute alors sur le dos et s'agrippe aussitôt d'une main aux poils que l'animal a sur le cou. Bétamèche finit sa dernière bouchée et imite sa sœur.

— Qu'est-ce que je fais maintenant ?! hurle l'enfant pour couvrir le bruit infernal de cette usine volante.

— Quand elle sera pleine, elle va descendre un peu avant de prendre son virage ! C'est à ce moment qu'il faudra sauter ! explique Sélénia en haussant la voix.

Arthur dit bêtement « oui » de la tête alors que tout son corps a envie de crier « non ». Mais l'abeille a déjà fini sa mission. L'énorme pompe se retire et l'animal s'affaisse légèrement, comme l'a prévu Sélénia.

— Maintenant !! lui hurle la princesse.

Il y a des fois où il ne vaut mieux pas réfléchir si l'on veut faire quelque chose, surtout quand c'est une bêtise. Arthur remplit ses poumons d'air, pousse un grand cri pour se donner du courage et part en courant en direction du vide. Imaginez-vous en train de courir et de sauter d'une falaise pour rattraper un hélicoptère, et vous serez proche de la vérité.

Arthur atterrit sur le duvet moelleux de l'abeille. Moelleux mais glissant, et le voilà qui s'apprête déjà à rejoindre le plancher des vaches.

Heureusement, Sélénia le rattrape de justesse par le col et l'aide à se mettre derrière elle. Arthur se serre contre elle de toutes ses forces, comme un naufragé agripperait un morceau de bois.

— Eh ?! Ne profite pas de la situation pour mettre tes pattes partout ! s'exclame la princesse en lui tapant sur la main.

— Excuse-moi, je… je ne voulais pas ! assure le petit garçon, trop jeune et trop respectueux pour avoir ce genre de mauvaises pensées.

Bétamèche éclate de rire.

— Enroule ta main autour d'un poil et tu seras plus solidement fixé qu'un arbre dans la terre ! confie Bétamèche.

Arthur s'exécute, mais laisse son autre bras autour de la taille de Sélénia.

— Voilà qui est plus convenable ! concède la princesse, toujours aussi soucieuse du protocole. Maintenant il n'y a plus qu'à espérer que madame l'abeille soit en fin de tournée, sinon elle va s'arrêter sur toutes les fleurs qui sont sur le chemin de la ruche.

Elle est toujours là cette belle ruche, accrochée à une branche du gros chêne qui la protège, mais le visiteur qui s'en approche n'est pas Arthur. C'est Maltazard. Heureusement, notre vilain n'a que faire de ce pot de miel ambulant et il passe dessous, sans même daigner lever les yeux sur elle. Ce qui l'intéresse est un peu plus loin. C'est une petite mare, glauque, nauséabonde et peu accueillante. Maltazard sourit, comme s'il était chez lui. Il soulève sa cape et récupère un petit tube, qu'il débouche avec précaution. C'est un morceau de bambou finement ciselé et tressé de lanières de cuir. Il jette un coup d'œil à l'intérieur. Au fond du tube, on aperçoit, entassés les uns sur les autres, une cinquantaine de séides, probablement les seuls rescapés du naufrage. Souvenez-vous, lors de l'inondation qu'Arthur a provoquée et qui avait coûté son royaume à Maltazard, le vilain était parvenu à s'enfuir avec quelques séides, les plus valeureux, les fidèles parmi les fidèles qui formaient, à l'époque, sa garde rapprochée.[7]

Cette poignée de séides ne l'avait jamais quitté et lui vouait une dévotion sans limites.

— Allez, mes doux agneaux ! Vous allez enfin prendre un peu l'air ! leur dit-il, comme s'il s'adressait vraiment à des moutons.

Maltazard s'approche de cette affreuse mare et vide le contenu du tube, c'est-à-dire son troupeau de séides, dans ce bout de marécage. Puis il débouche la petite fiole que lui a donnée Archibald et la brandit au-dessus de sa tête.

— L'heure de la vengeance a sonné ! annonce-t-il solennellement.

À la surface de la mare, les guerriers séides n'ont pas perdu de temps. Chacun a attrapé un jeune moustik et lui a sauté sur le dos. Ces hommes sont tellement aguerris qu'il leur faut à peine quelques secondes pour les maîtriser totalement. De plus, le jeune moustik qui, comme chacun sait, naît à la surface de l'eau, traverse toujours une période délicate au moment de sa croissance. Il est suffisamment formé pour tenir sur l'eau, mais pas assez musclé pour décoller de la surface. C'est ce petit moment de fragilité que les séides exploitent, suivant ainsi à la lettre la doctrine de leur maître qui conseille toujours d'attaquer son ennemi tant qu'il est encore faible.

— Que la déesse de la forêt soit avec nous ! lance-t-il, majestueusement.

C'est plus par habitude qu'autre chose puisqu'il ne croit en rien ni en personne, pas même en cette fameuse déesse. Il verse lentement le produit dans la mare, jusqu'à la dernière goutte, et jette négligemment la fiole par-dessus son épaule.

Pendant quelques secondes, rien ne se passe et Maltazard commence à s'inquiéter. Archibald lui aurait-il encore joué l'un de ses mauvais tours et remplacé le bon produit par un jus quelconque ? C'est mal connaître le vieil homme, qui n'a qu'une parole et la tient toujours.

L'eau commence à bouillonner et des formes apparaissent à la surface. Les séides et leurs montures grandissent à une vitesse hallucinante, cent fois plus vite qu'un soufflé au fromage. Les pattes des moustiks se déplient, comme des échasses géantes. Les muscles des séides grossissent comme des ballons qu'on gonfle. En quelques secondes, ces attelages, qui mesuraient à peine quelques millimètres, ont maintenant la taille d'un hélicoptère et c'est une véritable escadrille de combat qui stationne maintenant au-dessus de la mare. Le battement énergique des ailes des

moustiks ride toute la surface de l'eau. Le bruit est assourdissant et la forêt se vide de tous ses habitants, terrorisés par cette invasion.

Maltazard peut arborer un sourire de satisfaction. Il a de nouveau son armée préférée devant lui. Certes, elle est un peu diminuée si on la compare à la grande époque, où des milliers de séides se dressaient en légions devant lui, mais les temps changent et cette armée de mercenaires qui s'aligne sous ses yeux fera l'affaire, dans un premier temps. Car Maltazard n'a évidemment pas l'intention de s'arrêter là. Il n'est pas venu pour terroriser la forêt ou pour effrayer quelques paysans locaux. Il est là pour envahir ce nouveau monde, pour le dominer. Mais pour assouvir cette ambition, il lui faudra nécessairement une armée beaucoup plus importante. Mais chaque chose en son temps.

« Ne mangeons pas les bœufs avant qu'ils aient tiré la charrue ! » se dit Maltazard, sans savoir qu'il modifie copieusement le sens de ce magnifique proverbe minimoy. L'original est bien plus profond et le conseil n'avait d'ailleurs pas hésité à l'inscrire à la page dix du grand livre.

En effet, le proverbe dit : « On ne met pas les bœufs avant la charrue, mais à l'arrière avec une ceinture, comme pour les enfants. » Ce qui n'a pas grand-chose à voir avec la version de Maltazard, ni même avec celle qu'Archibald avait un jour confiée au roi. Je vous la livre également : « On ne met pas la charrue avant les bœufs. »

Même si cette version nous semble, à nous humains, plus logique et familière, elle n'avait aucun sens au pays des Minimoys. Archibald, à l'époque, avait cherché à comprendre par quel miracle linguistique ce proverbe avait pu à ce point être déformé. La réponse était dans l'orthographe : les « bœufs » que nous connaissons sont totalement inconnus des Minimoys. Par contre, l'« ébeuh », lui, est un petit animal de compagnie connu de tous. Il est de petite taille, avec une fourrure soyeuse qui change de couleur sans arrêt. Quand on le secoue un peu, il émet un bruit de grelot et fait ainsi la joie des enfants. En revanche, l'ébeuh a la santé fragile et s'enrhume facilement, c'est pour ça qu'il est conseillé de le laisser à l'arrière de la charrue, avec les enfants. Et comme il est aussi très léger, il est donc fortement recommandé de l'attacher.

Voilà pour l'explication… Revenons maintenant à la mare.

Une cinquantaine de séides, chevauchant leurs moustiks, flottent au-dessus du marécage, pour la plus grande fierté de leur souverain et maître. Un séide amène un moustik à Maltazard qui l'enfourche immédiatement.

Il semble ravi de retrouver sa monture favorite. Il teste un peu les réactions de l'animal, prend ses marques et impose sa présence. Le moustik se plie rapidement aux exigences de son maître.

Maltazard lève les bras, surtout celui qui porte sa pince.

— Mes chers séides ! Nous voilà à nouveau réunis, pour mon plus grand plaisir !

Le souverain fait une légère révérence et les séides du premier rang applaudissent. Mais le ronflement des ailes des moustiks est tellement fort qu'il couvre tout. Les séides du dernier rang de l'escadrille commencent à se plaindre.

— Qu'est-ce qu'il dit ? On n'entend rien ! hurle l'un d'entre eux à son voisin.

— Rien de spécial ! Le speech habituel ! répond ce dernier en haussant les épaules.

Heureusement, Maltazard n'est pas au fait de ces discussions internes, car il a déjà tué pour moins que ça.

— Mes chers guerriers ! Suivez-moi et je vous conduirai à la victoire ! hurle-t-il soudain, aussi convaincant que Jeanne d'Arc.

Un élan de ferveur traverse les rangs et les séides brandissent aussitôt leurs armes en hurlant. Maltazard laisse éclater sa joie et s'envole à travers la forêt, suivi par son armée de monstres volants.

Marguerite est sur le perron de sa maison, le visage crispé et l'oreille tendue. Elle entend distinctement ce bourdonnement inquiétant qui s'élève au-dessus de la forêt, mais ne parvient pas à en déterminer l'origine.

— Qu'est-ce qui peut donc faire un bruit aussi désagréable ? demande la grand-mère à son mari qui la rejoint.

Archibald ne peut pas vraiment lui répondre, même s'il se doute bien que Maltazard ne doit pas être étranger à ce tohu-bohu.

— Ça doit être monsieur Rigot qui laboure son champ. Il a acheté un tracteur tout neuf. Il paraît qu'il dort dedans, plaisante Archibald, qui cherche à noyer le poisson.

Mais le vieil homme est un piètre menteur et sa femme le sait bien.

— C’est gentil de vouloir toujours me protéger ainsi, mais j’ai dû survivre pendant trois ans sans toi. J’ai appris à me défendre. Je suis forte maintenant, tu sais ?

Elle dit ça tellement gentiment qu’Archibald se sent idiot d’avoir menti. Il lui passe le bras autour des épaules.

— Excuse-moi, Marguerite. Je fais un peu le clown parce que la vérité est parfois dure à accepter. Alors, elle passe mieux quand elle est enrobée d’un petit mensonge.

— La vérité ne me fait pas peur, Archibald, et elle ne tue jamais l’espoir.

— Tu as raison, soupire le vieil homme. Je pense que ce bruit effroyable est l’œuvre de Maltazard. Je ne sais pas exactement ce qu’il prépare, mais c’est forcément un mauvais coup, ajoute-t-il, avec franchise.

Marguerite encaisse cette mauvaise nouvelle sans broncher.

— Et mon petit Arthur. Tu sais où il se trouve ?

Archibald n’en a pas la moindre idée.

— Probablement quelque part dans le jardin, en train de courir après Maltazard.

Marguerite vacille sur ses jambes. Même si la vérité est toujours bonne à dire, elle est parfois lourde à porter. Archibald soutient sa femme, pour l’empêcher de défaillir.

— Mais tu connais notre petit Arthur, il n’y a pas plus vaillant que lui et je suis sûr qu’il va nous revenir de cette aventure encore plus fort qu’auparavant !

Marguerite pousse un grand soupir et décide d’être positive.

— Je vais aller dans la cuisine lui préparer une tarte au chocolat pour fêter son retour.

— Voilà une excellente initiative ! répond son mari en lui déposant un baiser sur le front.

La vieille femme s’éloigne vers ses fourneaux, d’un pas lent qui trahit sa fatigue et son émotion. Archibald se tourne vers la forêt et scrute cet épais manteau végétal qui camoufle tant de secrets.

— Arthur, où diable peux-tu bien être ?! chuchote le vieil homme, le visage inquiet.

Chapitre 13

Arthur est toujours sur le dos de l'abeille, avec ses compagnons de voyage. La ruche est en vue.

— C'est pas trop tôt ! s'exclame Bétamèche qui commençait à trouver le temps long.

Il faut dire que madame est travailleuse, et elle s'est arrêtée sur dix-sept fleurs pour remplir ses soutes, avant de rejoindre son port d'attache, lourde comme un dirigeable.

À l'entrée de la ruche, ça fourmille d'abeilles. Mais n'utilisez jamais cette expression devant l'une d'elles car toute allusion à la fourmi, cette caste inférieure, serait très mal venue. C'est comme si vous traitiez un Corse de Français, un Basque d'Espagnol ou un cornet vanille d'esquimau. Mieux vaut s'abstenir. On ne peut pas davantage utiliser le mot « bourdonner » car là, c'est encore pire. Vous n'êtes plus seulement désagréable, vous devenez insultant, car le bourdon est le pire des ennemis. Choisissons donc une expression des plus neutres : ça bouchonne à l'entrée de la ruche. Des centaines d'abeilles se frôlent dans un ballet des mieux réglés. Les cargos vides croisent les cargos pleins qui s'enfoncent à l'intérieur pour décharger leur nourriture.

Arthur se cramponne à son poil et déglutit un grand coup, tandis que son abeille entre dans la pièce principale. C'est un endroit immense. Les parois sont en or, parées de centaines d'alvéoles dans lesquelles chaque abeille vient déposer son butin. On dirait une barre d'immeubles, sur trois cent soixante degrés, du sol au plafond. Une barre en or, en quelque sorte.

Des centaines d'abeilles se croisent au milieu de ce temple, dans un vacarme assourdissant. Mais le vacarme n'empêche pas la discipline et les demoiselles semblent aussi bien organisées qu'un groupe de Japonais. Le spectacle est hallucinant, mais Arthur n'en profite pas beaucoup car il est

mort de trouille. On pourrait penser qu'il en a vu d'autres, lui qui a défié Maltazard et son armée, combattu Darkos-le-terrible quasiment à mains nues, et pourtant… Arthur est tétanisé de peur parce qu'il vient simplement de se souvenir, là, au milieu de la ruche, entouré de centaines d'abeilles dix fois plus grosses que lui, qu'il était… allergique !

Maintes fois, le docteur a prévenu ses parents : « La moindre piqûre peut lui être fatale ! » Il avait même conseillé de garder l'enfant enfermé dans la maison pendant tout l'été. Autant proposer d'enfermer un poisson dans un panier à salade. Arthur connaissait sa faiblesse, mais à chaque fois qu'il croisait une abeille, il se comportait en gentleman et n'avait de la sorte jamais eu de problème. Respectez une abeille et elle vous respectera, avait appris Arthur de la bouche même du chef matassalaï et il n'avait jamais dérogé à cette règle.

Mais était-ce vraiment bien respectueux de venir ainsi chez les gens sans y avoir été invité ? Arthur a encore en mémoire ce documentaire où il a vu, de ses propres yeux, un essaim d'abeilles s'acharner sur un visiteur indésirable. En l'occurrence, c'était un ours, qui leur volait du miel sans vergogne. Pas étonnant donc qu'elles s'attaquent à l'animal. Mais l'ours n'avait que faire de leurs piqûres et il chassait les guerrières à grands coups de pattes. A priori, les pattes d'Arthur sont moins grandes et sa peau moins épaisse et il n'a bien évidemment aucune intention de leur voler leur miel, mais allez donc l'expliquer quand vous êtes déjà au milieu de la ruche. Une grosse abeille sans rayure vient se poster devant celle d'Arthur et lui barre le passage.

— Que se passe-t-il ? chuchote l'enfant en se cachant comme il peut dans le duvet de l'animal.

— C'est la police intérieure ! Elle a dû nous repérer ! répond Sélénia, pas plus affolée que ça.

Arthur commence à transpirer et il aimerait suer davantage pour disparaître, comme un esquimau au soleil. Soudain, l'abeille de la police pousse un cri très strident. Probablement le signal de l'assaut et Arthur commence à faire sa prière. D'un seul coup, toutes les abeilles se posent devant leur alvéole et rentrent leurs ailes. En quelques secondes le silence est absolu. On entend seulement un vent léger qui sifflote en entrant dans la

ruche, comme s’il revenait du boulot. On entend bien aussi les dents d’Arthur, qui claquent en mesure. Sélénia lui attrape la mâchoire à deux mains et lui ferme son clapet.

— Silence ! On entend que toi ! murmure la princesse.

Au fond de la ruche, une énorme abeille s’extirpe d’une alvéole visiblement trop petite pour elle. Toutes les abeilles accueillent cette apparition avec enthousiasme et une clameur s’élève dans la ruche. La reine mère déplie ses antennes et semble saluer son peuple. Aussitôt, l’abeille d’Arthur, escortée par la police, se dirige vers la souveraine et le pauvre garçon a l’impression de voir sa main s’approcher du feu, ou plutôt sa fesse de la seringue que tient l’infirmière. Au moins, quand c’est l’infirmière, il sait que c’est pour son bien alors que quand il voit la tête de la reine, avec ses gros yeux noirs, il se demande plutôt combien de temps il lui reste à vivre. L’abeille porteuse se penche légèrement devant sa reine. Sélénia a compris le message et saute à terre, au pied du trône. Bétamèche en fait de même et ne semble pas fâché de se dégourdir enfin les jambes. Ce qui surprend le plus Arthur dans tout ça, ce n’est pas de voyager en abeille ni d’aller saluer la reine, c’est que Sélénia et Bétamèche sont aussi décontractés que s’ils allaient aux moules.

Et s’il y avait moins de danger qu’il ne l’imagine ? Il lui suffit peut-être de suivre le protocole avec minutie pour être épargné. Ce ne sont évidemment que des suppositions, mais Arthur décide de se montrer digne de la situation. Il saute à terre et s’avance timidement vers la reine.

— Mes… mes respects, Votre Majesté ! déclare-t-il avec difficulté.

— Te fatigue pas, elle comprend rien ! lance Sélénia.

— Il faut attendre le traducteur ! ajoute Bétamèche, toujours au fait des protocoles.

L’abeille de police déchire la cire d’une alvéole à l’aide de son bec puissant et sort, en le tirant par les pieds, un étrange personnage. C’est un vieux Minimoy, poilu de la tête aux pieds et complètement enduit de miel.

— Ça va pas de réveiller les gens comme ça, en plein sommeil ! grommelle le vieil homme.

— C’est Valiome, le traducteur. Il ne pense qu’à dormir ! explique Sélénia à son compagnon.

— C'est le cousin d'Hypnos, le passeur de rayon et le beau-frère de Narcos, le passeur de bulles, précise Bétamèche, sans que cela soit vraiment nécessaire, vu la ressemblance évidente entre les trois passeurs.

— Dire que j'ai pris ce poste de traducteur parce qu'on m'a assuré que le boulot était tranquille ! Si c'est pour être dérangé sans arrêt, je préfère encore rentrer chez moi ! bougonne le vieil homme en essayant de se débarrasser d'un gros fil de miel qui encombre sa barbe.

— Pourquoi ? Tu as souvent de la visite ? demande Bétamèche.

— Non ! C'est la première et j'aimerais autant que ce soit la dernière ! grogne le vieux barbu.

— Traduis à la reine mes propos et je te promets de ne pas rester longtemps, afin que tu puisses retourner te coucher ! lui dit Sélénia.

— Trop aimable ! marmonne le vieil homme. (Ce qui n'est vraiment pas son cas !)

— Je suis la princesse Sélénia de Matradoy, seizième du nom, souveraine des Premières Terres. Et je m'incline, au nom de mon peuple, devant Votre Majesté.

Valiome le traducteur sort un pipeau de sa poche. L'objet est fort joli et semble avoir été taillé dans le tuyau d'une plume d'oiseau. Des dessins minimoys s'enroulent autour de l'instrument qui ne possède pas moins de cinquante trous. Il faut vraiment avoir fait des études pour pouvoir s'en servir, surtout quand on n'a que huit doigts comme tous les Minimoys. Mais Valiome a son diplôme de la fameuse Académie du rossignol, où maître Berlisse, l'honorable mille-pattes, enseigne depuis la nuit des temps. Berlisse parle autant de langues qu'il possède de pattes et c'est lui qui a mis au point le pipeau-traducteur. Il existe un pipeau pour chaque langue et celui des abeilles fait partie des plus simples. Le plus compliqué est sans aucun doute celui du grillon mexicain. Il possède près de mille trous et, évidemment, Berlisse est le seul à pouvoir en jouer, puisqu'il a une patte pour chaque note.

Valiome prend une grande inspiration et souffle dans son pipeau en pianotant sur les petits trous. Un grésillement léger sort de l'instrument et la traduction semble bonne puisque la reine s'incline à son tour.

— Elle vous remercie et vous demande de quel droit vous êtes entrés ainsi dans la ruche ! traduit le passeur.

Arthur commence à s'inquiéter, surtout depuis que l'abeille porteuse l'observe avec insistance.

— L'affaire est d'importance. Notre monde est en danger, car M le maudit a juré sa perte. Si nous ne réagissons pas, notre monde deviendra bientôt le sien, et terreur et destruction deviendront notre lot quotidien !

La princesse s'exprime avec ferveur. Elle sait son discours important et l'assemblée difficile à convaincre. Valiome pianote sur son pipeau, pour assurer la traduction simultanée.

L'une des abeilles policières s'approche de la reine et semble lui confirmer les propos de Sélénia. C'est vrai qu'une rumeur s'est répandue dans la ruche, depuis quelques heures. Une guêpe aurait vu passer une armée de moustiks géants, avec Maltazard à sa tête. Mais l'information venant d'une guêpe, cousine éloignée et peu sérieuse, au comportement souvent anarchique, personne n'avait pris la responsabilité de faire remonter ce ragot jusqu'à la reine.

— Je propose de nous allier, car seules nos forces réunies pourront chasser ce vilain de nos terres ! annonce la princesse.

C'est bien joli tout ça, mais on ne voit pas vraiment quelle force elle peut proposer à un escadron d'abeilles armées jusqu'au dard. La reine écoute attentivement la traduction qui semble la perturber. Elle pousse quelques petits cris que Valiome s'empresse de traduire.

— Quelle tragédie proposez-vous ?

Sélénia et Arthur se regardent. Qu'est-ce que la « tragédie » vient faire là-dedans ? Le traducteur pose à nouveau la question et obtient une réponse un peu différente.

— Stratégie ! Quelle est votre stratégie ! Au temps pour moi !

Valiome se penche un peu vers la princesse et lui dit, en aparté :

— La reine a un petit cheveu sur la langue et elle a horreur qu'on le lui fasse remarquer !

C'est un détail à ne pas oublier car il est préférable de ne jamais vexer la reine des abeilles.

— La stratégie est simple. Notre meilleur chevalier est ici présent. Il se nomme Arthur !

L'enfant rougit aussitôt. Il ne s'attendait pas, dans un moment aussi tendu, à recevoir un si joli compliment.

— Il connaît bien le monde des hommes, puisqu'il en vient !

À cet instant, un frisson parcourt l'assemblée et tous les dards se mettent automatiquement à vibrer. Même de petite taille, l'homme reste l'ennemi principal des abeilles. Quand il ne les rend pas esclaves, il pille les récoltes ou les gaze. Les abeilles n'ont que de mauvais souvenirs liés aux hommes, et tous les yeux noirs sont braqués sur Arthur qui tient à peine sur ses jambes, tellement il se sent mal.

L'abeille porteuse prend la liberté de s'approcher de sa reine et lui murmure quelque chose à l'oreille. Valiome écoute avec émotion, avant de traduire.

— Cette jeune abeille a reconnu Arthur. Elle dit qu'il lui a sauvé la vie alors qu'elle était prise au piège d'un horrible individu !

— M le maudit ? chuchote Bétamèche toujours aussi anxieux.

— Euh… non, c'était mon père, répond Arthur, embêté d'avouer ses liens avec cet animal.

Valiome poursuit sa traduction.

— Ce jeune prince lui a sorti les pattes une à une de la confiture, lui a soufflé dessus pour l'aider à respirer et a attendu qu'elle s'envole pour détruire le piège !

Une clameur s'élève dans l'assemblée. L'équivalent d'un tonnerre d'applaudissements accueillant un but marqué à la dernière seconde. Jamais les abeilles n'avaient entendu une si belle histoire. La reine réclame le silence et demande comment elle peut aider ce jeune héros à remplir sa mission.

— Pour contrer Maltazard, il doit redevenir grand et passer dans l'autre monde, explique la princesse. Il n'y a que vous qui puissiez l'y aider !

— Comment peut-elle faire ? demande naïvement Arthur à Bétamèche.

— La reine peut fabriquer la potion dont tu as besoin. C'est un miel si concentré qu'il y a suffisamment de vitamines pour faire pousser n'importe quoi, ou n'importe qui ! La reine n'en fabrique qu'une seule goutte par an,

que toutes ses abeilles se partagent. Ça leur donne assez d'énergie pour traverser l'hiver !

Arthur est subjugué et imagine très bien les dégâts que causerait un tel produit s'il tombait entre de mauvaises mains.

— Le problème, c'est que ça fatigue énormément la reine de fabriquer cet élixir, alors ce n'est pas sûr qu'elle accepte ! ajoute Bétamèche en fronçant les sourcils.

La reine tend ses antennes, elle semble écouter ce que lui dit la clameur qui vient de l'assemblée.

— Elle est d'accord ! annonce le traducteur en jubilant.

Arthur et Sélénia tombent dans les bras l'un de l'autre en hurlant de joie.

— Nous sommes sauvés ! s'écrie la princesse, un gigantesque sourire illuminant son visage.

Il n'est jamais bon de se réjouir trop vite, surtout en matière de sauvetage. Un bruit énorme arrive de la route. Armand dresse l'oreille. Il pose à nouveau la compresse sur le front de sa femme et se lève.

— Nous avons de la visite, on dirait ! s'inquiète le père.

— Je vais aller faire de la limonade ! lance Rose en se redressant.

— Ah non ! Pas question ! dit-il en la rattrapant dans son élan.

— Mais ces pauvres gens doivent avoir soif par cette chaleur ! Il est de mon devoir de les réconforter, réplique Rose, toujours un peu sonnée, et pas seulement par la chaleur.

Armand jette un coup d'œil par la fenêtre.

— Ces gens-là ont de quoi étancher la soif de tout le monde, crois-moi ! répond-il en l'entraînant par le bras vers l'entrée.

Sur la petite place en graviers qui fait office de parking, un rutilant camion rouge de pompiers vient se garer. Le chef de brigade descend aussitôt de la cabine. Le commandant Bellerive a la cinquantaine. Une petite moustache sur un visage jovial, il est engoncé dans son costume en cuir, trop petit pour son embonpoint, mais parfait pour le faire suer. Il enlève son casque, s'éponge le front et le remet en voyant arriver Archibald.

— Vous avez des nouvelles d'Arthur ? demande aussitôt le grand-père, le visage anxieux.

— … Arthur ? questionne le commandant, visiblement pas au courant de la situation.

— Il a disparu et nous sommes sans nouvelles de lui depuis hier soir ! précise Marguerite, qui vient de rejoindre son mari.

— Vous inquiétez pas trop pour lui, il est débrouillard votre petit ! Il doit vadrouiller en forêt, s'inventer des aventures, comme on le faisait tous à son âge ! dit-il en souriant.

Si seulement il savait à quel point les aventures d'Arthur sont bien réelles et que son petit tour en forêt n'a rien d'une sinécure.

— Mais si vous ne venez pas pour Arthur, que faites-vous là ? Il n'y a pas le feu ? interroge Archibald en jetant un coup d'œil à la maison pour s'assurer que sa fille n'a pas fait de bêtise.

— C'est moi qui les ai appelés ! répond Armand avec fermeté.

— Nous avons dit midi et il est midi précis ! annonce fièrement le commandant. Alors ? Il est où cet essaim d'abeilles ?

Armand tend le bras en direction de la forêt.

— Il est par là. Suivez-moi !

Tandis que les pompiers déballent leur matériel, Archibald attrape son gendre par le bras.

— Tu ne vas tout de même pas faire gazer ces pauvres bêtes qui ne t'ont rien fait ?!

Armand se dégage brusquement de l'étreinte du vieil homme.

— Arthur est allergique et la moindre piqûre peut lui être fatale ! Alors je ne me suis peut-être pas bien occupé de mon fils depuis quelque temps, mais cette histoire aura eu au moins le mérite de me réveiller et à partir de maintenant, je vais veiller personnellement sur Arthur dès… dès qu'il sera de retour ! En attendant, je vais détruire cette ruche pour qu'il ne lui soit fait aucun mal, au cas où il s'en approche !!

Chapitre 14

Arthur ne peut pas être plus près. Il est en plein milieu, entouré par des centaines d'abeilles qui semblent chanter en chœur pour soutenir les efforts de leur reine. L'abdomen de la souveraine se contorsionne régulièrement et elle semble souffrir à chaque contraction. Elle a la tête baissée et une abeille soignante lui nettoie les antennes en permanence.

Arthur est subjugué par cette incroyable cérémonie. Il pourrait rester des heures à regarder un tel spectacle.

— Y en a encore pour longtemps ? demande Bétamèche en bâillant.

— Il faut compter encore une bonne demi-heure, si on la laisse travailler en paix et que rien ne la dérange, précise Valiome qui bâille à son tour.

Ça risque donc de durer plus longtemps que prévu, puisqu'une délégation de pompiers s'approche de la ruche avec la ferme intention de déranger tout le monde.

— Elle est là ! dit Armand en pointant la ruche du doigt.

L'homme est serviable, mais pas téméraire et il se tient à bonne distance. Le commandant Bellerive avance jusqu'au gros chêne et évalue la situation.

— Bon ! au boulot ! dit-il en tapant dans ses mains, à l'adresse de ses camarades.

Aussitôt, les pompiers s'activent. Certains emboîtent les différents morceaux de la grande échelle, tandis que d'autres s'équipent de combinaisons isolantes, afin de ne pas se faire piquer. Pendant ce temps, le commandant met ses gants en plastique et sort un énorme bidon marqué d'une tête de mort.

L'homme qui discute avec le lieutenant Baltimore n'est pas loin d'avoir une tête de mort. En tout cas, il en a le sourire et la couleur. Il doit l'avoir

vu passer de près, la mort, pour avoir les yeux exorbités comme ça.

— Je vous dis qu'ils sont revenus ! Par milliers et ils sont beaucoup plus gros que l'année dernière !

— Tu racontes n'importe quoi, Francis ! Les grillons ne viennent que quand les blés sont mûrs et ils ne le seront pas avant deux mois. Tu as encore forcé sur l'apéritif, toi ? dit le lieutenant, qui sortirait bien un alcootest, s'il avait déjà été inventé.

— Je les ai vus comme je vous vois ! hurle le paysan, complètement déboussolé. Ils sont énormes et bien organisés, il y a même un chef qui leur donne des ordres !

Le lieutenant échange un regard complice avec Simon, son partenaire.

— Écoute, Francis, on a autre chose à faire en ce moment que de courir après tes satanés grillons ! Il y a un rôdeur qui circule dans les environs. Un individu très suspect et probablement extrêmement dangereux !

— On compulse toutes les fiches pour voir s'il a déjà été signalé, explique Simon en montrant un paquet d'avis de recherche.

Ils ont eu beau chercher parmi tous ces malfrats, pilleurs de banques, détraqués et autres échappés d'asile, ils n'ont rien trouvé d'aussi laid que Maltazard.

— Allez, rentre chez toi ! dit le lieutenant au paysan, toujours aussi perdu.

— Je vous aurais prévenus ! Il faudra pas vous plaindre le jour où ils envahiront la ville ! insiste-t-il, un doigt menaçant pointé vers les policiers, qui se mettent évidemment à rire.

— Le jour où les criquets géants envahissent la ville, je te paye un coup ! lance le lieutenant, sûr de lui.

Mais soudain, Simon ne sourit plus et il tape sur l'épaule de son chef. Devant la grande baie vitrée du commissariat, ils voient un moustik démesurément grand, immobile dans le ciel, un séide sur son dos.

Simon a la mâchoire qui va se décrocher. Il n'a jamais rien vu de pareil depuis le tir de cinquante-trois mètres de Tony Montero qui a fini au fond des filets, quelques secondes avant la fin de la finale du département. Le lieutenant Baltimore n'arrive pas non plus à croire ce qu'il voit.

— Ce… ce n'est pas un grillon, c'est… un moustique !

— Tu n’es qu’un mauvais joueur ! dit le paysan en haussant les épaules. Tant pis pour toi ! J’irai boire mon coup tout seul ! ajoute-t-il en quittant le bureau de police.

À l’extérieur, le ciel s’est assombri. Les policiers s’avancent timidement vers l’entrée et rejoignent Francis, qui s’est arrêté sur le pas de la porte. Le ciel de la ville est maintenant tout noir. Ce n’est pas le soleil qui se couche ou l’orage qui s’annonce, mais ce sont des centaines de moustiks géants qui cachent le soleil, aussi efficaces qu’un gros nuage de pollution. Le spectacle est impressionnant et rappelle ces tristes images de la dernière guerre, où les avions allemands obscurcissaient le ciel de Londres.

— Et ça, c’est pas vraiment une invasion, c’est juste un débarquement, c’est ça ! lance le paysan avec ironie.

Une pensée traverse alors l’esprit du lieutenant Martin Baltimore : pourquoi diable a-t-il demandé à être muté dans ce pays de fous ? Il se tourne vers son coéquipier qui ne respire plus depuis longtemps.

— Simon ? Je crois qu’on va avoir besoin de renforts !

L’abeille de garde, qui stationne à l’entrée de la ruche, se demande bien pourquoi elle a demandé sa mutation dans la police de l’air, au lieu de rester tranquillement au fond d’une alvéole. C’est vrai que, quand on voit cette grande échelle qui monte doucement vers la ruche, ça ne donne pas envie de jouer les premiers rôles. L’abeille se penche vers sa collègue.

— Je crois qu’on va avoir besoin de renforts !

Arthur et ses amis sont toujours devant la reine qui travaille et souffre de plus en plus. L’abeille de garde vient alerter la souveraine. Celle-ci n’est pas fâchée de s’arrêter un instant pour pouvoir reprendre son souffle. Elle s’informe d’abord attentivement des paramètres du problème et donne ensuite ses ordres. Brusquement, c’est l’effervescence dans la ruche. Les moteurs vrombissent, les dards se tendent, les pelotons se mettent en rang, les cohortes s’organisent.

Napoléon a dû sûrement observer les abeilles, pour avoir eu à ce point le sens militaire. Mais Arthur sait déjà que le combat sera inégal. Les abeilles sont supérieures en nombre, mille fois mieux organisées, mais l’arme de l’homme est radicale et ne laissera pas de survivant. C’est une

guerre entre deux mondes. D'un côté l'abeille, vieille combattante depuis des millions d'années, très attachée aux valeurs traditionnelles. De l'autre, l'homme, mutant qui s'adapte à tout et capable de fabriquer des bombes suffisamment puissantes pour anéantir son propre environnement. C'est comme si de vieux samouraïs se battaient avec honneur et dignité contre une bombe atomique.

Près du camion, le commandant des pompiers a fini de préparer son mélange diabolique. Il n'a plus qu'à le charger dans son énorme seringue. Ça ressemble d'ailleurs plus à une pompe à vélo qu'à une seringue. En actionnant le manche, il enverra un gaz mortel dans la ruche et pourra ainsi la décrocher de l'arbre.

Armand a du mal à cacher sa satisfaction. Il va, d'un seul coup, se venger de toutes les humiliations qu'il a subies, tous ses pièges tendus qui ont été déjoués par on ne sait quel miracle. Nous sommes les seuls à savoir que le miracle en question s'appelle Arthur, son propre fils, qui est actuellement au fond de la ruche que son père s'apprête à faire gazer. La vengeance et la stupidité risquent de coûter la vie à son enfant, alors qu'un peu de gentillesse aurait épargné tout le monde. Rose est venue, à la demande de son mari. Il la veut à ses côtés pour ce grand moment de bonheur. Mais Rose ne sait pas qu'une tragédie se prépare. Elle regarde cette ruche et ces petites abeilles affolées qui protègent l'entrée de leur temple, comme des moines à l'arrivée des barbares. Ça ne lui plaît pas à Rose, de voir toutes ces petites bêtes périr dans la souffrance. Elle ne les entendra pas hurler de douleur, mais elle les imaginera, et c'est parfois pire.

— Tu ne crois pas qu'on ferait mieux de chercher notre fils, au lieu de nous occuper des abeilles ?

Elle est toujours gentille, Rose, quand elle dit quelque chose, mais une oreille attentive aura décelé un ton de reproche dans ses paroles.

— Dès qu'on aura fini avec ces foutues abeilles, je m'occupe d'Arthur ! répond Armand, déjà trop excité pour renoncer.

Il ignore qu'en s'occupant des abeilles, il va aussi s'occuper de son fils. Il n'aura plus besoin de le chercher, son cadavre sera juste devant lui, au fond de la ruche.

Mais Arthur n'est pas encore mort et de toute façon, les héros ne meurent jamais, puisqu'ils sont toujours vivants dans nos cœurs.

Arthur est au bord de la ruche et observe tout ce petit monde qui s'affaire. Il aimerait les prévenir, leur hurler qu'il est dans la ruche, mais il sait qu'ils n'entendront rien et que sa mère va assister impuissante à sa lente agonie. De toute façon, même s'il parvenait à les prévenir, personne ne croirait qu'il mesure deux millimètres et qu'il est au fond d'une ruche. Personne, à part peut-être sa mère.

— Mais bien sûr ! s'écrie Arthur, qui a soudain une idée pour sauver tout le monde.

Elle est un peu compliquée, mais qui ne tente rien n'a rien. De plus, personne dans cette foutue caserne n'a d'autre idée que de mourir héroïquement, version Pearl Harbour, on pique vers l'ennemi en poussant un grand cri et on plante un dard avant de mourir. C'est peut-être héroïque, mais vu que tous les pompiers sont protégés par des grillages, les abeilles ne risquent pas de décimer les troupes ennemies. La solution d'Arthur est donc la meilleure. Il attrape l'abeille porteuse par une patte et lui fait signe de se rapprocher du traducteur.

— Dehors, il y a une femme dans une robe à fleurs, c'est la seule qui peut faire arrêter ce massacre si j'arrive à la prévenir de ma présence parmi vous.

— Pourquoi ? demande le traducteur.

— Parce que c'est ma mère et que je ne crois pas qu'elle laissera son fils se faire gazer sous ses yeux ! affirme le jeune garçon.

L'abeille porteuse a bien compris la situation, mais ne voit pas comment elle peut alerter cette femme. L'abeille ne parle pas le langage humain et il y a de fortes chances que Rose ne comprenne rien au langage des abeilles.

— Si on ne peut pas lui parler, on peut lui écrire ! lance Arthur, révélant ainsi le cœur de son idée.

— Tu es sûr que tu ne t'es pas fait un peu piquer, mon jeune Arthur, parce que tu m'as l'air d'avoir de la fièvre, là ?! lance Sélénia, ahurie par ses propos.

— Les abeilles ne savent pas lire non plus ! ajoute Bétamèche, atterré par l'ignorance de son compagnon.

— Je sais qu'elles ne savent pas lire, mais, moi, je sais écrire ! dit-il en s'énervant.

Il se tourne vers l'abeille.

— Madame l'abeille, je vais écrire des lettres sur une feuille. Les lettres forment des mots et les mots font comme un dessin. Vous pouvez copier un dessin ?

— Moins vite ! lui demande le traducteur, qui commence à avoir des crampes aux doigts à force de pianoter les traductions sur son pipeau.

L'abeille réfléchit un instant et acquiesce de la tête.

— Génial ! s'écrie Arthur. Allez vous mettre en place devant ma mère et je vous ferai signe d'ici !!

L'abeille porteuse pousse un cri strident et, aussitôt, une cohorte d'abeilles viennent se mettre au garde-à-vous devant elle. Elles décollent immédiatement et jaillissent hors de la ruche, comme des bouchons de champagne.

Le commandant Bellerive est déjà sur l'échelle, sa pompe à fumée à la main. Il baisse la tête au passage de l'escadrille.

— Ça y est ! Elles ont compris ! Les premières commencent à fuir ! crie-t-il à ses camarades qui tiennent l'échelle comme ils peuvent.

On se demande d'ailleurs pourquoi ils ont laissé monter le plus gros, ce qui oblige le bataillon entier à tenir l'échelle. Alors qu'il aurait été si simple de faire grimper le plus mince et de garder des hommes en réserve.

Mais chez les pompiers, on ne plaisante pas avec la hiérarchie et c'est au chef que revient l'honneur de prendre tous les risques. D'ailleurs, ça paraît vraiment risqué et on se demande combien de temps cet éléphant en scaphandre va tenir en équilibre en haut de cette vieille échelle. Même Armand s'inquiète pour lui et vient donner un coup de main aux pompiers pour maintenir l'échelle en place.

L'escadrille d'abeilles a évidemment fait semblant de partir vers la forêt. Dès qu'elle a atteint le gros sapin, elle en a fait le tour et s'est empressée de venir se mettre en poste devant la Rose. La jeune femme est fort surprise de voir ce groupe d'abeilles stationner à un mètre d'elle. Elle hésite à hurler, car elles n'ont pas l'air de vouloir lui faire de mal, mais elle regrette tout de

même d'avoir mis ses lunettes de secours parce qu'elle aurait sûrement préféré ne pas les voir aussi bien.

Au bord de la ruche, Arthur finit d'écrire sur un morceau de cire séchée. Il exhibe son panneau sur lequel on peut lire : « Maman, c'est moi, Arthur ». Aussitôt, l'escadrille se met en place pour imiter le dessin qui se trouve sur la feuille. En quelques secondes, les abeilles ont chacune leur position et la mère peut clairement lire la phrase qui s'est formée devant elle. Elle en reste bouche bée et pointe du doigt l'écrit des abeilles comme si elle avait vu Dieu au détour d'un nuage.

— Arthur ! balbutie-t-elle, sans même s'en rendre compte.

Elle cherche autour d'elle, avec ce regard unique qu'ont les mères quand elles ont perdu leur progéniture. Pas la peine de compter sur Armand, il soutient l'échelle en plissant autant les yeux que s'il était aux toilettes.

Quant à Archibald, il a refusé de participer à ce massacre et il est resté à la maison. Aller le chercher prendrait trop de temps. Rose est donc perdue, ce qui n'est pas très nouveau puisqu'elle l'est presque tout le temps.

Arthur a fini sa deuxième feuille et l'exhibe bien au-dessus de sa tête. Les abeilles changent de position pour suivre la forme de ce nouveau dessin.

— Je-suis-*dans*-la-ruche ! articule la mère, abasourdie par ce qu'elle est en train de lire.

Ses yeux ont doublé de volume et ses poumons sont fermés pour la semaine.

— Ça va marcher ! dit Arthur, pour influencer la chance, mais Sélénia a l'air sceptique.

— Moi, à sa place je sais comment je prendrais la nouvelle !

— Comment ? demande Arthur, un peu inquiet.

En bas, Rose a les yeux qui se révulsent et elle s'écroule à terre, comme un arbre qu'on scie à la base.

— Comme ça ! répond Sélénia avec simplicité.

— Rose ! s'écrie Armand en apercevant sa femme dans la luzerne.

Il se précipite vers elle en lâchant évidemment l'échelle, ce qui déstabilise tous les pompiers qui font un écart. La perturbation remonte le long de l'échelle et provoque un raté de marche. Et un éléphant qui rate une

marche, c'est jamais beau à voir. L'échelle vacille, comme le mât d'un bateau par mer agitée. L'éléphant joue les drapeaux et danse moderne. Puis, le mât penche de plus en plus, jusqu'au moment où il devient impossible pour ces pauvres pompiers de le retenir davantage.

Le commandant traverse le ciel et atterrit en plein milieu d'une flaque de boue bien grasse.

On connaissait le bonhomme de neige en décembre, voici maintenant le bonhomme de boue en juillet. Il ne lui manque plus que la carotte pour marquer le nez. L'avantage d'être plâtré de la sorte, c'est qu'on ne risque pas de se faire piquer. Les pompiers se précipitent pour lui venir en aide, ce qui n'a rien de vraiment étonnant puisque c'est quand même la base de leur métier de venir en aide aux gens en difficulté. Ils ont intérêt à vite lui enlever la boue avant qu'elle ne sèche, sinon il est bon pour jouer les statues au musée d'Art moderne.

Le bruit énorme provoqué par sa chute a réveillé la Rose. Elle est heureuse d'apercevoir le visage de son mari, dont le sourire gentil lui rappelle celui de son fils.

— Arthur ?! s'affole-t-elle aussitôt.

Armand lui passe la main sur le front pour la calmer.

— Je vais m'en occuper et nous allons le retrouver, ne t'inquiète pas.

— Je… je sais où il est ! bafouille la mère avec conviction.

Armand se crispe. Comment peut-elle avoir une telle information puisqu'il ne l'a pas quittée d'une semelle ?

— Il est dans… dans la ruche ! dit-elle avec courage, et il lui en faut beaucoup pour sortir une ânerie pareille.

Son mari la dévisage, hésitant entre l'inquiétude et la désolation. C'est finalement la tristesse qui l'emporte. Sa pauvre femme a définitivement quitté la réalité pour rejoindre le pays sans neurones. Il lui caresse doucement la joue, comme pour la calmer de sa fièvre.

— Bien sûr, chérie, Arthur est dans la ruche et il mange du bon miel. C'est très bon pour sa santé ! dit-il, comme s'il parlait à une folle échappée d'un asile.

— Je t'assure, Arthur est dans la ruche ! C'est même les abeilles qui me l'ont dit ! affirme-t-elle, même si elle se rend bien compte de l'absurdité de

ses propos.

— Tu remercieras les abeilles de ma part, d'avoir retrouvé mon petit Arthur et d'en avoir pris soin. Je vais récupérer la grande échelle et je monte le chercher moi-même ! articule gentiment le mari.

Il se lève et se dirige d'un pas décidé vers l'échelle. Il en a marre, Armand. Vraiment marre. Son fils qui disparaît, sa femme qui devient folle et ces abeilles qui le font tourner en bourrique. C'est trop de pression pour sa petite tête. Il faut que ça sorte, mais comme il ne peut rien faire pour Arthur, ni pour sa femme, il décide de passer définitivement ses nerfs sur la ruche.

— Elles vont voir ce qu'il en coûte de se mesurer à Armand Bigantol ! lance-t-il pour se donner du courage.

La haine décuplant parfois les forces, Armand redresse tout seul la grande échelle qu'il cale sur la grosse branche du chêne. Il récupère la pompe à fumée et en observe le mécanisme. Une grosse manette et un poussoir. Rien de bien sorcier. Armand se met à ricaner, les yeux grands ouverts. Ça y est, il commence à disjoncter. C'est souvent ce qui arrive quand un homme a une arme de destruction massive entre les mains. Quoique des fois, même quand il n'en a pas, il disjoncte quand même.

Armand charge son fusil à pompes et se retourne vers l'échelle. Il pousse un grand cri. Ce n'est pas un cri de guerre, mais un hurlement de peur. Les cinq Bogo-Matassalaïs sont devant lui et l'observent, du haut de leurs deux mètres trente. Armand se sent aussitôt mal à l'aise. On le serait à moins ! Les Bogos sont en costume traditionnel, leur magnifique coiffe brodée de coquillages, enroulée autour de leur chevelure. Leurs visages sont impassibles et respirent l'équilibre, ce qui est indispensable quand on est aussi grand.

— Écartez-vous de mon chemin ! J'ai une mission à remplir ! parvient à articuler le père dans un sursaut d'orgueil.

Le chef des Bogos l'observe un instant sans bouger avant de lui parler calmement :

— Les dieux ont voulu que ces abeilles vivent sous cette branche et toi, du haut de tes quelques centimètres, tu veux t'opposer à la grandeur des dieux ?

Armand ne voyait pas tout à fait les choses comme ça.

— Mais non ! Je veux juste détruire ces satanées abeilles qui veulent piquer mon fils ! J'ai le droit de défendre mon enfant, non ?! rétorque le père en crispant ses mains autour de son arme.

— Arthur est le cousin des abeilles, le neveu du chêne, le frère du vent et de la terre. Personne ne lui fera de mal, à part peut-être vous, grâce à l'arme que vous tenez dans les mains ! déclare le chef d'une voix envoûtante.

Armand est perdu. Il aimerait se battre, être vaillant pour une fois, afin de montrer à son fils comment il s'est sacrifié pour lui.

Mais il se sent ridicule avec ce canon en plastique entre les mains, face à des géants dont la sagesse inspire le respect. Le pauvre bonhomme se retourne vers les pompiers pour chercher un soutien, mais ils sont tous occupés à nettoyer le mammouth pris dans la glaise, comme un fossile du fond des âges.

— Il faudrait peut-être mieux attendre que ça sèche un peu, ça sera plus facile d'enlever la boue par plaques ? lance un pompier qui a dû un jour prendre la foudre en haut de la grande échelle pour être aussi bête.

Le commandant, même s'il ne voit rien à cause de la boue qu'il a sur le visage, a très bien entendu cette proposition absurde et remue comme il peut, pour manifester son refus.

— Ah ! Vous voyez, il est d'accord avec moi ! dit fièrement le pompier.

Mais tout d'un coup, le commandant crache tout l'air qu'il a dans les poumons et parvient à chasser la boue qu'il avait autour de la bouche.

— Nooon !!! hurle-t-il de rage. Allez me chercher de l'eau, bande d'abrutis !!

La tâche ne devrait pas être compliquée puisqu'ils ont un camion qui en est rempli.

— Vous voulez pas qu'on achève les abeilles d'abord ? propose Armand qui cherche toujours de l'aide.

— Y en a pour une minute et après on s'occupe de vous ! lance le sous-chef.

En haut, dans la ruche, on se félicite de cette diversion qui a permis à la reine de continuer son travail. Arthur aimerait bien lui dire de se presser car

chaque seconde qui passe est un calvaire pour lui. Il voudrait déjà avaler le produit, grandir d'un seul coup et arrêter définitivement toutes ces folies qui se préparent sur la terre.

La reine fait vibrer tout son corps et le début d'une magnifique larme de miel translucide commence à paraître à la base de son abdomen. Sélénia vient mettre affectueusement la main sur l'épaule d'Arthur.

— Ça vient, Arthur. Ça vient. Il faut être patient !

— Je le sais, Sélénia ! C'est les adultes qui ne le sont pas !

Le commandant a retrouvé une apparence humaine. Il est juste trempé de la tête aux pieds puisque ses collègues, pour gagner du temps, l'ont plongé directement dans la citerne. Armand est à ses côtés et tous les pompiers sont derrière leur chef. Cette petite armée fait face aux Bogo-Matassalaïs, toujours aussi impassibles, au pied de l'échelle.

— Messieurs, je vais vous demander de reculer et de nous laisser faire notre travail ! dit le commandant, en pointant vers eux son canon à fumée.

Les Bogos se regardent. Se battre contre des frères n'est pas dans leurs habitudes, mais abandonner leurs cousines les abeilles à ce triste sort n'est pas dans leur tempérament.

— Si tu veux vraiment faire ça, petit homme, alors il faudra nous tuer d'abord, car nous sommes des abeilles, répond le chef avec fermeté.

Le commandant Bellerive examine le chef, qui n'a vraiment rien d'une abeille, à part peut-être quelques rayures sur son costume traditionnel.

— Je compte jusqu'à trois ! dit le pompier, qui a laissé l'orgueil prendre la place de la raison.

— Trois ! lui répond le Bogo-Matassalaï, absolument pas impressionné par ce petit jeu, ce suspense ridicule.

Le pompier, coupé dans son élan, ne sait plus comment se sortir de ce mauvais pas. Appuyer sur la gâchette lui semble la seule chose à faire, même si c'est de loin la plus stupide. Mais l'homme est comme ça, quand il est dominé par son orgueil, délaissé par son intelligence, il faut qu'il détruise. Le pompier vise lentement les Matassalaïs, son doigt s'approche de la gâchette au moment où…

— Chef ! Chef ! hurle le pompier qui était resté dans le camion.

L’homme est tout essoufflé d’avoir couru et il lui faut quelques secondes pour reprendre son souffle et finir sa phrase.

— Le chef de la police vient d’appeler. Il y a alerte générale et ils ont besoin de tous les hommes disponibles !

— Que se passe-t-il ? demande le chef, un peu contrarié de ne pas pouvoir finir sa mission.

— La ville a été attaquée par une pluie de grenouilles géantes !!

Les pompiers se regardent, interloqués.

— T’es sûr ? demande le chef qui n’a jamais entendu parler d’une chose pareille.

— Ben… la liaison téléphonique était mauvaise, mais j’ai bien entendu « invasion » et « géantes ». Les grenouilles, je suis pas sûr ! Quant à la demande de renforts, ça j’en suis sûr, tout le monde hurlait dans la radio ! raconte le pompier, visiblement encore sous le choc.

Le commandant prend alors la meilleure des décisions.

— En voiture !! hurle-t-il à ses hommes, qui aussitôt abandonnent leur matériel pour se ruer vers le camion.

Le commandant Bellerive se tourne alors vers les Bogo-Matassalaïs et les menace du doigt.

— Je reviendrai ! déclame-t-il comme un mauvais acteur, avec un regard noir qui se veut méchant.

Les Bogo-Matassalaïs lui sourient et font au revoir de la main, ce qui exaspère notre pompier de service. Il tape du pied en signe d’impuissance et retourne au camion. Armand est désespéré.

Sa femme est ravie.

Chapitre 15

La petite ville d’habitude si paisible, où Marguerite aime à faire ses courses, est aujourd’hui à feu et à sang. Les séides, sur leurs moustiks géants, ont pris le contrôle des airs et ils foncent en rase-mottes sur les habitants qui courent dans tous les sens en hurlant. La panique est générale, la police est débordée, les vitrines sont cassées tandis que les premiers feux font leur apparition. Jamais le village n’a connu pareil désastre. Maltazard est hilare, car tout ce chaos l’enchante.

— Ça fait du bien de revenir aux affaires ! dit-il avec satisfaction, tandis que des séides passent devant lui, comme s’ils faisaient une démonstration aérienne.

Au bout de la rue, il aperçoit le rutilant camion de pompiers qui arrive en ville, sirène hurlante. Le commandant Bellerive n’en croit pas ses yeux. Des moustiks gros comme des avions de chasse lacèrent le ciel de traînées de feu et les gens hurlent de tous côtés en implorant le ciel.

Mais le ciel, pour l’instant, est noir de moustiks.

— Qu’est-ce qu’on fait, chef ? bégaye le chauffeur qui tremble tellement qu’il fait vibrer toute la cabine.

Le commandant tend un bras vers l’avant et semble bien décidé.

— On fonce ! Et surtout… on ne s’arrête pas ! dit-il avec l’assurance des lâches. On va vite prévenir la caserne de la ville voisine !

— Mais il y a des maisons en feu, on va pas s’arrêter pour les éteindre ? demande naïvement le sous-chef.

— Absolument pas ! précise le commandant. Cette affaire est beaucoup trop importante pour être confiée à de simples volontaires comme nous ! C’est à l’armée de régler ce genre de catastrophe !

Le camion de pompiers traverse donc la ville sans s’arrêter, au grand désespoir des habitants.

Maltazard, surpris par tant de lâcheté, éclate de rire.

— Décidément, je sens que je vais bien me plaire dans ce nouveau monde ! s'exclame-t-il, avant d'ordonner, du bout des doigts, un nouvel assaut.

Une dizaine de moustiks se mettent en formation de combat et piquent vers la station-service. Ils arrachent, sur leur passage, les deux pompes et c'est une nappe gigantesque de carburant qui se répand aussitôt sur la chaussée. La rue étant légèrement en pente, le dangereux liquide se dirige naturellement vers le centre-ville. Maltazard fait alors un autre signe et un moustik passe à vive allure à côté d'un poteau électrique.

Un méchant coup d'aile coupe le poteau en deux et le fil électrique s'abat inéluctablement sur la rivière d'essence. La rue entière s'enflamme d'un seul coup, créant une panique supplémentaire. Les gens fuient la ville, comme des rats quittent un navire. Maltazard jubile. Il est à nouveau le maître absolu, il règne maintenant sur les deux mondes et plus personne ne pourra l'arrêter.

Le seul et unique espoir réside dans cette magnifique goutte de miel, toute dorée, qui vient de sortir de l'abdomen de la reine des abeilles. Une goutte de liqueur de miel si puissante qu'elle peut faire grandir en quelques secondes n'importe qui. Passer d'une taille à une autre n'est pas en soi si difficile, passer d'un monde à l'autre l'est davantage et il n'y a guère, dans cette ruche, qu'Arthur qui en soit capable.

Valiome-le-traducteur fait rouler la perle dorée jusqu'au bord de la ruche, là où se tient Arthur. Sélénia et Bétamèche sont à côté de lui. Valiome appuie sur la goutte, la plie en deux, la compresse, l'aplatit, la plie à nouveau et la réduit ainsi jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment petite pour pouvoir être avalée. Une fois cette opération terminée, il tend la pâte en or à Arthur qui la regarde avec fascination. On dirait une petite boule de Noël, aussi lourde qu'une boule de pétanque.

— Remercie la reine de ma part. Si je réussis ma mission, je peux l'assurer que personne ne viendra jamais plus la déranger !

— J'espère bien ! Car il va me falloir quelques années de sommeil pour récupérer toute cette énergie dépensée, répond le traducteur.

Arthur lui sourit, puis se tourne vers Sélénia.

— Tu es sûre que tu ne veux pas venir avec moi ? Personne ne manie l'épée mieux que toi, tu seras très utile ! dit le jeune garçon, déjà triste à l'idée de quitter sa princesse.

— Je serai aussi très utile dans mon village. Mon père se fait vieux et le peuple minimoy a besoin de moi. En plus, je ne suis jamais venue dans ton monde et on a toujours un peu d'appréhension la première fois. Je n'ai pas envie d'arriver en pleine guerre.

— Tu as raison ! réplique Arthur. Quand tout ça sera terminé, je t'emmènerai et te présenterai à mes parents et à Marguerite aussi. Et tu verras qu'Alfred n'a rien d'un yéti ! ajoute-t-il en plaisantant.

Sélénia lui sourit, mais le cœur n'y est pas. Elle est trop triste de voir partir son prince.

— Allez, dépêche-toi d'avaler ça, j'ai pas du tout envie que tu me voies pleurnicher !

Arthur avale sa petite pilule toute dorée.

— Ça a quel goût ? demande Bétamèche, toujours aussi curieux.

Arthur réfléchit un instant, en frottant sa langue contre son palais.

— Un goût de miel ! répond-il avec un petit sourire espiègle.

— Prends bien soin de toi ! s'exclame Sélénia, déjà inquiète de le voir partir.

— T'inquiète pas pour moi, je vais régler vite fait mes comptes avec M le maudit et remettre un peu d'ordre dans tout ça ! Le plus dur sera d'attendre la dixième lune pour te revoir.

Sélénia préfère ne pas répondre sinon elle va se mettre à pleurer, elle défait son ceinturon et donne son épée magique à Arthur.

— Tiens, tu en auras sûrement plus besoin que moi !

Arthur ne sait comment réagir face à ce geste tellement symbolique.

— Tu es sûre ? dit-il en hésitant à prendre l'épée.

— Oui. Tu mérites largement ton titre de prince et un prince se doit d'avoir une épée.

— Merci pour cet honneur, répond-il humblement en passant le ceinturon autour de sa taille.

— Il y a autre chose que tu mérites, avant de partir, pour t'être battu ainsi, avec autant de force et de noblesse.

— Ah bon ? Et quoi donc ?

— Ça ! lui dit la princesse en se jetant à son cou pour lui donner le plus beau des baisers.

Bétamèche lève les yeux au ciel, désolé de voir le protocole encore bafoué.

Comment une princesse de son rang peut-elle s'abaisser à honorer ainsi un Minimoy provisoire ? Mais l'amour a ses raisons que la raison ne connaît pas. Le baiser aurait même pu s'éterniser si Arthur ne s'était pas mis à grandir tout d'un coup. Sélénia recule de quelques pas et regarde, ahurie, son prince passer la barre du centimètre.

— À bientôt, Sélénia ! lance le prince, la gorge nouée, tandis que son corps atteint maintenant dix centimètres et un poids trop important pour rester ainsi, au bord de la ruche.

— À bientôt, mon prince ! répond Sélénia, qui a déjà des larmes aux yeux.

Le temps qu'Arthur lui fasse un petit signe de la main et il a pris deux kilos. Du coup, le bord de la ruche cède et notre héros disparaît, happé par le vide.

Arthur, onze ans, un mètre trente, tombe par terre, au pied du grand chêne.

Le retour dans le monde des adultes est violent, mais ça fait toujours un peu mal de grandir. Il se relève, s'époussette et regarde cette forêt qui lui paraît maintenant si petite. Il lève la tête et aperçoit la ruche, là-haut, accrochée sous sa branche. Il sait que Sélénia est probablement en train de le regarder, mais il ne peut plus la voir maintenant.

Arthur pousse un profond soupir et lui fait quand même un petit signe d'adieu. Sélénia, à genoux au bord de la ruche, sourit à son prince et lui renvoie un baiser.

Arthur est resté trop longtemps la tête en l'air et ça le fait tousser. Il crachote un peu et quelques pépites d'or tombent au sol. Ce sont les restes du miel royal fabriqué par la reine.

Tandis qu’Arthur s’en va vers la maison, une fourmi vient dans les parages. Une petite fourmi que l’on a déjà croisée puisqu’elle a une tache rose sur la tête. Souvenez-vous, elle se promenait sur la robe de Rose et cette dernière lui avait mis un coup de pinceau à vernis pour la faire partir. [8]

Depuis que la fourmi est marquée de cette tache rose sur la tête, elle est la risée de toute la colonie. Ce qui explique d’ailleurs pourquoi elle se retrouve seule à errer ainsi dans la forêt, loin de sa fourmilière.

La petite fourmi s’approche de cette étrange nourriture et la tripote de partout, du bout de ses antennes. Ça ressemble vaguement à ces morceaux de miel qui, par jour de grand vent, se décrochent des ruches. Le miel est un excellent produit, très vitaminé et on n’a pas besoin d’être un ours pour le savoir. La fourmi a pris sa décision : elle goutte un morceau et si l’aliment lui paraît bon, elle ramènera le reste à la colonie. Forte de cette décision, ma foi fort judicieuse, la petite fourmi à tête rose croque à plein bec dans la pépite de miel véritablement royal.

— Je t’assure, Armand, ton fils était dans la ruche ! Les abeilles me l’ont écrit et je sais bien lire tout de même ?! se défend Rose, encore un peu faible.

Son mari la force gentiment à s’installer sur la chaise longue.

— Je sais, chérie ! Arthur mesure deux millimètres et vit maintenant dans une ruche, tandis que les abeilles savent lire et écrire et s’apprêtent à être publiées dans la Pléiade ! répond son mari en hésitant entre humour et agacement.

Il met une couverture sur les genoux de sa femme et lui colle son tube de vernis dans les mains, histoire qu’elle s’adonne à son activité préférée.

C’est le moment que choisit notre fourmi à tête rose pour faire son apparition. Elle s’arrête à quelques mètres de la maison et observe Rose dans sa chaise longue.

— Oh ! Une fourmi géante ! lance-t-elle avec un sourire désabusé.

C’est vrai que si on ne s’affole pas pour une abeille qui écrit en bon français, y a pas de raison de le faire pour une fourmi de deux cents kilos.

— Bien sûr ! Une fourmi géante ! avec des points bleus ! s’écrie son mari, fatigué de ses délires.

— Non ! avec une tache rose ! précise la femme avec justesse.

Armand soupire et se redresse. Il suffirait qu’il se retourne pour s’apercevoir que sa femme dit vrai. Mais pour se retourner il faudrait qu’il ait un doute et Armand ne doute jamais.

— Je vais te faire une petite camomille, ça va te calmer ! dit-il en partant vers la cuisine.

— … Merci, répond Rose avec dix secondes de retard.

Elle regarde l’énorme fourmi s’avancer vers elle. N’importe qui d’autre se serait déjà évanoui, mais pour une fois, Rose reste avec nous. Elle a même un sourire béat, comme si elle était subjuguée par la qualité de son rêve, par cette image qui semble sortie tout droit d’un parc d’attractions. Mais la fourmi n’est pas une image en trois dimensions. Elle est bel et bien devant elle, aussi grosse qu’une voiture. Le sourire de Rose disparaît d’un seul coup quand elle voit de plus près la tache qui porte sa signature. Elle se souvient alors de son coup de pinceau malheureux et en mesure maintenant les conséquences.

— Euh… je suis désolée pour… pour la tache ! balbutie la pauvre femme qui ne pensait pas devoir un jour s’excuser de ce geste. J’ai du dissolvant si vous voulez ?

La fourmi est intelligente, mais il y a peu de chances que ce mot barbare fasse partie de son vocabulaire. La grosse bête arrache le tube de vernis des mains de Rose et lui verse le contenu sur la tête. Rose ne dit rien et n’ose même pas bouger. Elle subit l’humiliation, comme la petite fourmi l’a subie avant elle.

— Je… je comprends votre colère. C’est vrai que ce n’est pas agréable ! admet volontiers la femme, les mains crispées sur sa chaise longue.

La fourmi jette le tube et regarde la Rose qui porte désormais vraiment bien son nom.

— On est quittes ? sans rancune ? dit la jeune femme en tendant fébrilement la main.

La fourmi géante regarde ce bras tendu avec perplexité, mais semble comprendre l’intention. Chez elle, on ne se serre pas la main, mais la patte,

et il y a de fortes chances que le sens de ce geste soit à peu près le même. La fourmi tend sa patte et Rose la saisit du bout des doigts.

Elles échangent une poignée de main qui scelle ainsi leur amitié.

Ça klaxonne à l’entrée de la propriété. Rose voit effectivement une voiture arriver dans la cour.

— Je vais faire de la limonade, dit-elle à la fourmi en se levant.

Et la voilà partie vers la cuisine où elle va se faire une coupure au doigt, mettre le feu ou Dieu sait quoi encore…

Armand se précipite à la porte d’entrée, le sourire aux lèvres, comme s’il avait enfin retrouvé Arthur. Pourtant ce n’est que sa voiture qui est enfin sortie du garage et que le garagiste lui a aimablement rapportée.

— Oh ! C’est formidable ! s’exclame Armand, qui a les larmes aux yeux.

Il s’agenouille à l’avant de sa voiture et caresse la calandre comme si elle était aussi précieuse que la Joconde.

Un gros monsieur plein de cambouis sort de la dépanneuse sur laquelle figure le logo du garage « Surcouf ».

— Vous avez de la chance, j’ai un client qui a le même modèle que vous, mais lui il s’est fait défoncer l’arrière ! Alors je lui ai piqué la calandre, sinon fallait attendre deux mois pour avoir les pièces !

— C’est formidable ! répond Armand avec émotion.

— Vous pouvez me signer le reçu ?

Armand prend la facture et en lit le montant exorbitant. C’est pas « Surcouf » qu’aurait dû s’appeler le garage, mais plutôt « Surcoût ». Son sourire et sa bonne humeur disparaissent immédiatement.

— Ah !… c’est… c’est formidable ! fait-il, les dents serrées. Je peux vous faire un chèque ?

— Bien sûr ! De toute façon je ne m’attendais pas à ce que vous ayez une telle somme en liquide ! plaisante le garagiste, trop content de plumer son pigeon.

Armand se dirige vers la maison en relisant la facture. Il n’en croit toujours pas ses yeux.

— Vous savez que vous êtes plus cher que dans les grandes villes ?

— Ah oui ? Mais les grandes villes c’est beaucoup plus loin et vous auriez eu l’air malin à pousser votre voiture sur deux cents kilomètres ! plaisante le garagiste, qui exulte d’entuber un citadin.

Armand entre dans la maison et fouille dans les poches de sa veste, à la recherche de son chéquier.

— Oh là là, il fait une chaleur ! Je boirais bien un petit coup, moi ! lance le garagiste qui entre, sans même s’essuyer les pieds.

— Avec ce que je vais vous donner, vous allez avoir de quoi boire un coup à ma santé ! rétorque Armand, bien décidé à ne pas se laisser envahir.

À cet instant, Arthur sort de la forêt. Il court jusque derrière le garage pour se cacher. Si jamais ses parents le voient, ils seront contents, mais jamais ne croiront son histoire et, pendant ce temps-là, Maltazard continuera ses méfaits. La meilleure solution est donc de s’occuper de M en premier et de ses parents ensuite.

— Signez là, s’il vous plaît ! demande le garagiste en tendant un papier rose.

Tiens, d’ailleurs, elle est où la Rose ?

— Aïe !! hurle-t-elle de la cuisine.

— C’est rien ! dit Armand, pour rassurer le garagiste. C’est ma femme qui essaye d’attraper un citron !

Le garagiste acquiesce sans vraiment comprendre et glisse le reçu signé dans sa poche.

Arthur monte à bord de la voiture de son père et se met au volant.

— Bon ! Ça doit pas être plus compliqué à conduire qu’un moustik ! se dit-il pour se donner du courage.

Il met le contact et fait vibrer le moteur.

— Aah ! Quel son formidable, hein ? lance Armand, qui reconnaîtrait sa voiture entre mille.

— Ah oui ! Ça c’est du beau son ! confirme le garagiste.

Arthur fait rugir le moteur, tout en cherchant le frein à main.

— Vous entendez ce vibrato quand le moteur monte dans les tours ? On dirait ces petits cris que les Japonais poussent durant les combats de karaté ! Vous voyez ?

— Non, pas vraiment ! Je ne suis jamais sorti de la région, alors le Japon ! souffle le garagiste en voyant la voiture démarrer. En tout cas, on peut dire que ça roule bien, des engins pareils ! C’est un vrai plaisir à conduire !

— Oui ! confirme Armand, qui regarde sa voiture partir, avec un sourire béat d’admiration, comme s’il regardait son fils faire ses premiers pas.

Mais en l’occurrence, son fils est en train de faire ses premiers tours de roue et de lui piquer son jouet.

— Ma voiture !! hurle tout à coup Armand qui vient seulement de comprendre la situation.

Il court sur le perron et se met à hurler au milieu du nuage de poussière laissé par la Dodge. Il n’a même pas eu le temps de voir la tête du voleur, de l’assassin.

— Mais c’est pas possible !? fulmine le père en tapant du pied toutes les cinq secondes, comme un enfant en plein caprice. Qu’est-ce qu’il faut faire ? demande-t-il au garagiste, sans même le regarder.

— Faut appeler la police ! lui répond l’homme en rajustant sa casquette. Allez, à la prochaine !

Le garagiste remonte en sifflotant dans sa dépanneuse et repart tranquillement. Armand reste là, hébété au milieu de la cour, ne sachant plus quoi faire.

— Chéri ?! crie sa femme.

Armand se retourne et voit sa cruche de femme qui justement en exhibe une.

— J’ai réussi à faire de la limonade ! dit-elle avec bonheur, des sparadraps pratiquement sur tous les doigts.

Chapitre 16

Archibald entre dans son grenier qui fait office de bureau, de boudoir et, maintenant, de mur des lamentations. Le pauvre homme est abattu et semble même avoir rétréci, tellement sa tristesse est grande. Son petit-fils est toujours porté disparu et il n'y a rien au monde qui le chagrine davantage. Arthur c'est son rayon de soleil, sa joie de vivre. C'est le souvenir permanent de ce qu'il était, un petit garçon turbulent et plein de vie, bouillonnant d'énergie à chaque seconde, s'émerveillant de tout et surtout prêt à toutes les aventures. Mais Archibald est toujours revenu sain et sauf de ses jeux d'enfants. Arthur, lui, est parti pour une aventure d'une autre dimension. Ce n'est pas un jeu auquel il est en train de participer, c'est une guerre.

Archibald se laisse tomber dans son fauteuil et pousse un grand soupir. Il tient entre ses doigts le wagon du train électrique qu'il a trouvé par terre. Le jouet est complètement éventré et Archibald secoue la tête en souriant. Comment peut-il mettre ses jouets dans un tel état ? se demande-t-il, presque admiratif.

Il rassemble les morceaux du toit déchiqueté et cherche son pot de colle à maquette. Mais quelque chose l'intrigue à l'arrière du wagon. Un objet qu'il n'avait jamais remarqué. Archibald saisit sa loupe et l'approche du balcon situé à l'arrière du wagon. Il y découvre, assis les jambes dans le vide, Darkos. Ce dernier semble complètement éteint. On dirait Bourriquet, le fidèle ami de Winnie l'ourson, tellement il a l'air déprimé.

— Que fais-tu là, Darkos ? lance Archibald, nullement inquiet, vu leur différence de taille.

Mais c'est précisément cette différence de taille qui pousse Darkos à se mettre les mains sur les oreilles.

— C'est pas la peine de hurler comme ça !! Je ne suis pas sourd !! hurle ce dernier qui a soudain retrouvé sa vigueur.

— Quoi ? J'entends rien ! répond Archibald en tendant l'oreille.

En voilà deux qui avaient déjà du mal à communiquer avant et c'est pas parti pour s'arranger.

Le grand-père réfléchit une seconde, fouille dans un tiroir, sort un micro, le branche à un ampli et le pose juste devant le wagon.

— Vas-y, parle ! chuchote Archibald. Parle dans la machine !

Darkos s'approche du micro avec réticence et tape dessus. Un bruit assourdissant envahit aussitôt la pièce, comme un écho en pleine montagne.

— Tu m'entends ?! hurle soudain Darkos.

Archibald fait un bond en arrière en se tenant les oreilles.

— Tu m'appelles ? demande Marguerite, probablement allongée dans la chambre voisine.

— Euh… non, mon cœur ! Tout va bien ! Je… je faisais des essais de microphone ! explique Archibald, tout en baissant le niveau de l'amplificateur. Qu'est-ce que tu fais là ? demande-t-il à voix basse à Darkos.

— Je ne sais pas ! répond Darkos en haussant les épaules. J'ai suivi Arthur et Sélénia. Je voulais leur faire la peau et puis mon père est arrivé et… m'a abandonné une nouvelle fois !

Le guerrier a l'air bien déprimé et il n'en faut pas davantage pour attendrir un petit grand-père comme Archibald.

— Sais-tu où est Arthur maintenant ? demande-t-il gentiment.

— Il est parti chez la reine des abeilles lui demander de la liqueur de miel, afin de grandir et pouvoir courir après mon père ! annonce Darkos sans enthousiasme.

Archibald comprend mieux la situation. Arthur fait tout pour empêcher Maltazard de nuire. Il est probablement venu jusqu'au bureau pour attraper la fiole, mais M a été plus rapide que lui.

— Exactement ! confirme Darkos. Il voulait boire le contenu de la fiole pour retrouver sa vraie taille.

— Maltazard va sûrement aller en ville et la mettre à feu et à sang, murmure Archibald, en se rongeant déjà les sangs. Il faut que je fasse

quelque chose ! Je ne peux pas laisser Arthur se battre seul contre ce monstre ! s'exclame le grand-père en se levant tout à coup.

Il attrape son fusil de chasse, qui pend au mur depuis des siècles, se coiffe d'un magnifique casque colonial et s'apprête à sortir, aussi ridicule qu'un acteur d'opérette.

— Archibald ! crie Darkos dans le microphone.

Archibald sursaute et le coup part tout seul. Le lustre tombe à ses pieds comme un oiseau foudroyé en plein vol. Archibald regarde son tableau de chasse avec embarras.

— Qu'est-ce que tu fabriques ? hurle Marguerite, toujours allongée dans la chambre voisine.

— C'est rien ! Je fais un peu de ménage !! répond Archibald.

— Il serait temps ! lance la grand-mère, de l'autre côté mur.

Darkos s'est rapproché du micro.

— Archibald, laisse-moi t'aider ! Je connais Maltazard par cœur, ses défauts et ses faiblesses. Je peux t'être utile. Laisse-moi passer dans ton monde et je t'aiderai à le mettre hors d'état de nuire.

Archibald revient à son bureau et s'assied. La proposition est alléchante. C'est vrai qu'un guerrier comme Darkos ferait de l'effet au sein d'une armée qui ne compte qu'un vieillard et un enfant. Mais comment être sûr qu'il ne s'agit pas, une fois de plus, d'une ruse de guerrier, justement. Comment lui faire confiance ? Une fois qu'il mesurera deux mètres, qui pourra l'empêcher de rejoindre son père et de s'allier à nouveau à lui ? Leurs forces conjointes deviendraient une arme redoutable et personne ne pourrait plus les empêcher de détruire le monde.

— Je n'ai jamais eu envie de dominer le monde et encore moins de le détruire ! lâche Darkos en baissant les yeux. Ce que je voulais, moi, c'était pouvoir jouer avec mes copains, comme tous les enfants de mon âge, mais mon père m'en a toujours empêché. Il me disait sans arrêt que j'étais d'une race supérieure et que je ne pouvais pas me mêler aux autres, que de hautes fonctions m'attendaient et que je devais dès à présent m'y préparer. Mais ses espoirs n'étaient pas les miens. Moi je voulais juste être comme tout le monde et faire partie de cette grande famille.

Archibald ne s'attendait pas à de tels aveux et il est au bord des larmes.

— Je dois parler à mon père, lui faire comprendre que le chaos et la destruction ne lui amèneront jamais la paix. On ne soigne pas la douleur par la douleur. Je dois le lui dire, et je le combattrai s'il ne veut pas entendre raison.

Archibald saisit sa loupe, la rapproche de Darkos et l'observe un long moment.

— Je vais te faire confiance, car chacun d'entre nous mérite d'avoir une chance de se racheter. Mais si jamais tu me mens et que tout ceci n'est qu'un piège, le ciel te punira ! menace le vieil homme.

— Je préférerais mourir de honte plutôt que de te trahir, répond Darkos, en bon guerrier qu'il est.

Archibald prend alors un livre sur l'étagère et plonge la main dans le trou qu'il a laissé. Il ressort une deuxième petite fiole, identique à la première.

— Tu… tu avais caché une autre fiole ? bégaye Darkos, impressionné par ce tour de magie.

— Eh oui ! fait Archibald en souriant. J'ai appris à connaître ton père pendant ces longues années de prison qu'il m'a fait subir. Je sais maintenant qu'il ne faut jamais le sous-estimer et toujours être prévoyant.

Archibald arrache le bouchon de cire qui ferme la petite bouteille et pose celle-ci sur la table. Darkos passe du wagon au rebord de la fiole et saute à pieds joints à l'intérieur. Il lui suffit maintenant de boire tout ce qu'il peut.

De petits éclairs apparaissent dans la fiole, comme au milieu d'un nuage lointain. Darkos s'empiffre et gonfle à vue d'œil. En quelques secondes, il est trop gros pour tenir dans la fiole et il la fait éclater en mille morceaux. Son corps se déplie et se détend comme une montgolfière.

Sa tête écarte maintenant les poutrelles qui soutiennent le toit. Darkos mesure deux mètres soixante. On dirait un taureau avec une armure, aussi poilu qu'un porc-épic. Archibald, la bouche entrouverte et la tête en l'air, tente d'apercevoir le visage de Darkos, coincé entre les poutres.

Le grand-père se demande, en voyant le monstre qu'il a libéré, s'il n'a pas fait la plus grosse bêtise de toute sa vie. Darkos se dégage des poutres, s'avance vers le vieil homme et se penche sur lui. Des gouttes de sueur

perlent déjà sur le front d'Archibald. Darkos lui fait un beau sourire qui laisse entrevoir sa formidable dentition, à faire pâlir un requin blanc.

— Alors ?… on y va ? lui dit gentiment le guerrier.

Archibald est soulagé. Darkos a changé de taille, mais pas de comportement et le vieil homme se félicite de lui avoir fait confiance jusqu'au bout.

— Et maintenant, comment faire pour quitter cette maison « discrètement » ! s'inquiète Archibald, qui aurait sûrement préféré sortir un éléphant d'un magasin de porcelaine.

Arthur aussi va avoir du mal à rester discret, sa voiture est la seule à circuler encore sur cette route que tout le monde a fuie depuis longtemps. Au loin, on voit la fumée qui s'élève de la ville. Une fumée bien noire dans laquelle apparaissent, de temps à autre, de gigantesques moustiks qui sillonnent le ciel comme des avions de guerre en pleine mission.

Arthur n'en croit pas ses yeux. La destruction du monde a déjà commencé, et, malgré son courage, il ne voit pas bien comment il va s'y prendre pour arrêter tout ça. Il devrait commencer par se demander comment il va bien pouvoir arrêter sa voiture parce que, visiblement, elle n'a déjà plus de freins. Le garagiste lui répondrait sûrement que ce n'est pas de sa faute, puisqu'on lui a demandé de réparer la calandre et pas de s'occuper des freins. Il l'aurait fait avec plaisir, puisque tout travail qui lui permet de gonfler la facture lui procure un plaisir extrême.

Arthur a beau appuyer sur la pédale de freins, rien n'y fait. La voiture fonce vers la ville, comme un aigle sur une souris et plus l'aigle se rapproche, plus la souris lui paraît grosse, aussi grosse qu'une montagne.

Le jeune garçon pénètre dans un épais nuage tout noir et déboule en ville à la plus grande surprise des séides. Il percute quelques moustiks au passage et met le désordre dans la cohorte. Maltazard, du haut de son moustik, s'inquiète aussitôt de cette poche de résistance. Il montre la voiture du doigt et donne ordre de l'intercepter. Une dizaine de moustiks se mettent aussitôt en travers de la route pour bloquer la trajectoire du véhicule. Arthur aimerait sûrement les éviter, mais sans freins c'est difficile, et il rentre dans le tas comme une boule dans un jeu de quilles.

L’escadrille est en miettes, tout comme l’avant de la voiture fraîchement réparé. Mais dans son malheur, Arthur a de la chance, puisqu’il termine sa course en s’emplafonnant dans la vitrine du fameux garage « Surcouf », qui mérite bien son nom, puisque son propriétaire est un pirate. Son père aura le dépannage en moins à débourser, vu que sa voiture est montée directement sur le pont roulant.

Deux autres moustiks se postent aussitôt devant le garage éventré. Les séides cherchent du regard une âme qui vivrait encore dans cet amas de tôle et de verre. Mais plus rien ne bouge, à part un vieux néon qui pendouille et couine régulièrement. Pas de trace d’Arthur à l’intérieur. Normal, il est déjà sur le toit, en train de s’approcher du bord, juste au-dessus des deux moustiks. Le jeune garçon prend son courage à deux mains et saute sur l’une des montures, juste derrière le conducteur. Le choc surprend l’animal qui se cabre et assomme son pilote contre une poutre.

— Merci ! dit Arthur qui n’en attendait pas tant.

Il prend la place du conducteur, saisit les rênes et s’échappe aussitôt.

Maltazard a vu toute la scène et il lance son meilleur escadron à la poursuite de l’enfant.

Arthur n’a pas trop perdu la main. Le moustik c’est comme la bicyclette, ça ne s’oublie pas, et, après quelques figures aériennes, il est comme un poisson dans l’eau. Les autres moustiks lui collent au train, sans le lâcher d’une semelle. Arthur en profite pour éviter les obstacles au dernier moment, pour être sûr que ses poursuivants se les prennent en pleine figure. Arthur connaît bien la ville et c’est plutôt un avantage. Il sait, par exemple, que de l’autre côté de la grange du maire, ce n’est pas le ciel bleu qu’on aperçoit, mais le panneau d’une publicité pour un insecticide. Il traverse donc la grange et vire à gauche brusquement. Pas le moustik qui le suit, qui s’encastre dans le ciel bleu, juste à l’emplacement du jet d’insecticide dessiné sur le mur. « Tuez les tous ! » précise la publicité qui peut maintenant se vanter d’être en relief.

Arthur a sorti son épée magique et il passe maintenant dans le clocher de l’église, toujours poursuivi par un escadron de moustiks. Il coupe l’attache de la cloche et plonge immédiatement vers le sol. La corde se rompt, la cloche se détache du clocher et tombe en direction de l’autel.

Arthur se précipite dans l'église dont les portes sont grandes ouvertes. Un séide le suit et sort son épée, prêt à massacrer ce petit prétentieux qui nargue ainsi les troupes. Évidemment, il n'a pas vu arriver la cloche qui lui tombe dessus. Le voilà emprisonné aussi efficacement qu'un camembert dans une cloche à fromages. Arthur quitte l'église à toute allure, si vite qu'il provoque un courant d'air qui fait claquer toutes les portes. Les trois moustiks qui le suivent en font les frais : ils se fracassent sur l'énorme portail en chêne.

Maltazard sourit de l'agilité de son adversaire. Il aime la compétition, car « à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ». Il se laisse même aller à applaudir son rival, avant de lancer une nouvelle escadrille à sa poursuite.

Arthur reprend son souffle et part affronter de nouveaux pièges. Pourra-t-il tenir longtemps à ce rythme-là ? Probablement pas et c'est exactement ce qu'escompte Maltazard. Il laisse son ennemi s'épuiser pour pouvoir porter lui-même le coup de grâce. Arthur est vaillant, mais encore trop jeune pour comprendre le piège qui lui est tendu.

Maltazard, telle une araignée, a tissé sa toile et regarde sa proie se débattre jusqu'à l'épuisement. Il pourra bientôt la dévorer à sa guise.

Archibald a bien fait de sortir par l'arrière de la maison car si jamais quelqu'un aperçoit Darkos, on risque une nouvelle distribution de syncopes. Le pauvre guerrier est obligé d'avancer un peu courbé, s'il ne veut pas toucher l'auvent qui entoure la maison. Ce qui le fait d'ailleurs un peu râler. À quoi bon avoir une taille aussi imposante s'il ne peut pas s'en servir ?

— Chaque chose en son temps ! murmure Archibald. Tâchons déjà d'éviter Armand et on gagnera du temps !

Le Armand en question est dans le salon où il s'acharne sur le téléphone.

— Allo ? mais répondez, enfin !?

Il ne risque pas de joindre quiconque car Maltazard et son armée ont depuis longtemps fait sauter le central téléphonique.

Archibald et Darkos profitent de son entêtement pour passer sous son nez sans qu'il s'en aperçoive. Mais à peine croient-ils être sortis d'affaire qu'Archibald trébuche sur la chaise longue de Rose.

— Bonjour, papa ! s’écrie la jeune femme avec un sourire de névrosée.

Il faut dire que toutes ces péripéties ont fortement secoué la Rose et ses neurones ne semblent plus vraiment à leur place. Elle est secouée de tics nerveux et rigole sporadiquement, sans raison apparente. Ça sent Sainte-Lucile. Rose est en train de se démaquiller. Ça va prendre du temps, vu qu’elle a la moitié du visage peint en rose, mais elle fait ça avec beaucoup de calme et de persévérance.

Elle aperçoit Darkos. Deux mètres soixante, des yeux noirs comme des perles, une crête formée de lames de rasoir sur la tête.

— Bonjour, monsieur ! fait la Rose, nullement impressionnée.

Après une fourmi géante, c’est pas un petit coq à crête dure qui va l’ébranler.

— Vous voulez que je vous prépare de la limonade ? demande-t-elle, comme une folle qui répète en boucle la même phrase.

— Non merci, ma puce ! On fait que passer ! répond gentiment Archibald.

Rose s’inquiète aussitôt, de peur de voir passer une puce géante. Cela n’aurait rien d’étonnant dans le monde de fous dans lequel elle vit, mais son inquiétude ne vient pas de là : y aura-t-il assez de limonade pour tout le monde si les puces se joignent à la fête ? Voilà la vraie question.

Archibald décide qu’il s’occupera de sa fille plus tard. Sauvons d’abord le monde. Il pousse Darkos vers le perron. Rose reprend son nettoyage, comme si de rien n’était.

Archibald entre dans le garage et retire d’un geste vif la bâche qui recouvre son beau cabriolet. Il l’a acheté dès qu’il est revenu de son périple. C’était bien sûr une petite folie, mais quel plaisir il avait eu, après quatre ans d’absence, à emmener Marguerite au village dans cette adorable décapotable. La petite grand-mère avait évidemment partagé son plaisir, en tout cas les premières fois. Après, au fils des jours, elle s’était lassée d’être obligée de faire quatre allers-retours pour ramener ses courses, tellement le coffre était petit. Du coup, Archibald avait mis la belle sous une bâche et ne la sortait que le dimanche pour emmener Marguerite à la messe.

— Tu sais conduire ? demande Archibald à Darkos, qui bave d’admiration en caressant la voiture.

— Ça doit pas être plus compliqué qu’un gamoul ! répond Darkos avec un sourire d’enfant.

Darkos saute dans la voiture, met le contact et enfonce l’accélérateur. Il s’en sort plutôt bien, mais c’est la voiture qui s’en sort plutôt mal, car nos deux amis, tout à leur excitation, ont oublié d’ouvrir la porte du garage. La voiture bondit en avant et fracasse la mince porte en bois. Darkos braque et contrebraque sur le gravier avant de parvenir à maîtriser l’engin. Il file ensuite sur la petite route en terre.

— Désolé pour la porte ! s’excuse Darkos, très embarrassé. Je fais souvent bien les choses, mais toujours dans le désordre !

— C’est pas grave ! Je voulais changer la porte, de toute façon ! répond Archibald avec gentillesse. En attendant, tu conduis très bien !

— Merci ! dit timidement le guerrier, tout gêné de recevoir un compliment.

C’est probablement le premier compliment qu’il reçoit de toute son existence et ça le met dans tous ses états. Il sent cette petite boule chaude, qu’on appelle l’émotion, qui lui envahit le ventre et gagne la tête. Le cœur s’accélère au passage, le souffle devient plus court et les yeux commencent à piquer, juste avant que les larmes viennent. C’est beau de voir un guerrier ému, les larmes aux yeux. Par contre c’est moins pratique pour la conduite, et Darkos commence à sortir de la route sans s’en apercevoir. Archibald attrape le volant et rectifie la trajectoire d’un coup sec.

— Désolé, je ne sais pas ce qui m’arrive ! confie Darkos, encore un peu fébrile.

— Ça s’appelle une émotion ! Tu vois, ça fait beaucoup de bien ! Il faut juste apprendre à la maîtriser un peu et éviter d’en avoir quand on est au volant d’une voiture ! explique Archibald.

— Ah ? O.K. ! répond Darkos, sans être vraiment sûr d’avoir tout compris.

En attendant, il se penche un peu plus vers le pare-brise, se concentre sur la route et accélère davantage.

Chapitre 17

Sélénia est au bord de la ruche et scrute l'horizon. Elle se tord les mains dans tous les sens, tellement elle est nerveuse. Si on lui avait attaché un fil de laine au bout de chaque doigt, elle aurait déjà tricoté dix pull-overs. Il faut dire qu'il y a de quoi être nerveux. Maltazard est en ville et s'apprête à détruire le monde, et son petit prince charmant est parti se battre seul contre une armée entière.

— Pourquoi diable suis-je restée ici comme une potiche ?! s'exclame Sélénia. C'est à moi, princesse de sang royal d'aller me battre contre ce satané M et non à ce pauvre Arthur. Il a beau être fort serviable, il n'a pas reçu l'enseignement militaire qui m'a été donné !

— Pour l'instant, il ne s'est pas trop mal débrouillé, non ? répond Bétamèche avec humour.

— Oui, certes ! concède la princesse. Mais il est tellement jeune et M le maudit est un tel monstre que je crains pour sa petite vie !

La princesse a les nerfs en pelote et cette pensée suffit à la faire fondre en larmes. Bétamèche vient gentiment lui poser la main sur les épaules.

— T'inquiète pas, grande sœur, je suis sûr que ton beau prince va s'en sortir ! Après tout, il est grand maintenant !

C'est vrai qu'il est passé de deux millimètres à un mètre vingt, mais cela va-t-il vraiment suffire pour venir à bout de Maltazard et de ses deux mètres quarante ?

Sélénia en doute fortement. Elle sèche ses larmes et s'approche du bord de la ruche. Elle tend l'oreille vers ce bruit étrange qui monte de la route. La princesse plisse les yeux pour mieux voir et aperçoit le cabriolet d'Archibald qui soulève des tonnes de poussière. Ça la rassure un instant d'imaginer le grand-père partir à la rescousse de son petit-fils. Mais cela ne

dure qu'un court instant, car elle aperçoit Darkos crispé au volant de la voiture, aussi décidé qu'un taureau qui aurait aperçu un père Noël.

Sélénia en conclut aussitôt qu'Archibald est prisonnier et que Darkos rejoint son père. Ses conclusions sont évidemment fausses, mais les apparences sont souvent trompeuses et le sang de la princesse ne fait qu'un tour. Elle se précipite au fond de la ruche, où la reine se repose après tous ses efforts. Au passage, Sélénia bouscule l'interprète qui était en train de remonter dans son cocon, histoire de finir sa sieste. Le pauvre homme est déséquilibré et se casse la figure par terre.

— Qu'est-ce qu'il y a encore ?! Va-t-on enfin me laisser récupérer mon manque de sommeil ?! s'exclame le vieil homme à la barbe fleurie.

— Traduis tout ce que je vais dire à la reine, sinon je te promets un sommeil éternel ! hurle la princesse, tendue comme un arc.

L'interprète comprend immédiatement que l'heure n'est plus à la revendication, ni même à la plaisanterie. Sélénia se poste devant la reine, dix fois plus grosse qu'elle, et prend une grande inspiration, comme pour se donner du courage.

— Ma reine. Le danger qui menace Arthur est maintenant bien plus grand encore, car Darkos, le fils de Maltazard, l'a rejoint dans son combat. Le jeune prince est brave et valeureux, mais ce combat est inégal. Il va perdre cette bataille. Et s'il perd cette bataille, nous perdons la guerre, car Maltazard détruira son monde, puis le nôtre dans la foulée. Imaginez la vie sans l'eau claire des rivières, sans feuille aux arbres, sans fleur à butiner ? Si la forêt disparaît, alors c'est nous tous qui disparaîtrons.

Sélénia a le cœur sur la main et des larmes dans les yeux. Elle n'a jamais été si sincère. Le traducteur joue du pipeau et fait de son mieux pour transmettre tout le désarroi qui transpire de ce discours.

La reine n'est pas insensible à cette déclaration, mais la fatigue l'empêche sûrement un peu de l'exprimer. Sélénia s'avance davantage, comme pour mieux la convaincre.

— Majesté, je sais la solitude dans laquelle vous vivez. Vous êtes reine et seule pour gouverner ce grand royaume. Jamais une épaule pour vous reposer, jamais personne vers qui vous tourner pour partager vos doutes, jamais un sourire complice pour vous redonner des forces quand vous en

manquez. Vous savez donc mieux que quiconque combien cette solitude est souvent lourde à porter et je sais que vous ne la souhaitez à personne. Pourtant, si je perds aujourd'hui mon prince, ma solitude sera plus grande encore que la vôtre et mes yeux ne pleureront jamais assez de larmes pour noyer mon chagrin. En sauvant sa vie, vous sauverez la mienne.

Ces mots, telles des flèches, viennent piquer directement le cœur de la reine et elle oublie tout à coup sa fatigue. Elle émet quelques sons un peu aigus, que le traducteur s'empresse de déchiffrer.

— Quel est ton plan, digne princesse ? traduit le vieil homme.

Sélénia sèche ses larmes et un grand sourire lui éclaire le visage.

Le plan de Maltazard n'a sûrement rien à voir avec celui de Sélénia, mais il marche à merveille. Arthur est à bout de forces et son moustik est maintenant dans un sale état. La pauvre bête a perdu une aile au cours d'une embuscade et il lui manque des panneaux de conduite sur ses gros yeux globuleux. Les panneaux de conduite sont normalement posés sur la rétine de l'animal et reliés directement aux rênes. C'est ce qui permet au conducteur, en tirant dessus, d'indiquer la direction dans laquelle il veut aller. Il y a quatre panneaux disposés sur chaque œil, mais si un seul panneau manque, la conduite devient difficile. Malheureusement, Arthur a subi un nombre incalculable d'assauts et il ne reste, en tout et pour tout, que deux panneaux sur son pauvre moustik. Autant conduire une voiture sans pédale ni volant !

Maltazard adore voir la détresse gagner les regards et perturber les corps. Les mains se crispent, le souffle se raccourcit et on accumule les erreurs. Arthur a beau tirer sur les rênes, son moustik est devenu incontrôlable et il heurte le rebord du toit, froissant ainsi la seule aile valide qui lui reste.

Arthur perd de l'altitude et ne parvient plus du tout à manœuvrer son véhicule, qui finit par s'écraser sur le sol dans un nuage de poussière. Arthur s'étale de tout son long comme un cormoran à l'atterrissage. L'épée magique lui échappe des mains et disparaît dans la poussière.

Maltazard attendait ce moment avec impatience et ne peut résister au plaisir d'applaudir.

— Bravo, jeune homme ! Vous nous avez offert un beau spectacle ! Votre résistance est impressionnante, mais néanmoins totalement vaine ! lance-t-il avec mépris. Attrapez-le !

Aussitôt, une dizaine de séides descendent de leurs moustiks et se jettent sur Arthur, trop épuisé pour lutter. En quelques secondes, Arthur est saucissonné comme un rosbif, prêt à être enfourné.

— Préparez le poteau des sacrifices ! ordonne Maltazard à sa garde rapprochée.

Aussitôt quelques moustiks scient un poteau électrique et le débarrassent de tous ses fils. Le totem est planté avec force au milieu de la place et le pauvre Arthur est immédiatement attaché dessus, comme un cow-boy perdu au milieu d’un village indien.

Maltazard s’approche de l’hôtel de ville. Il abandonne son moustik et monte sur le grand balcon. Il aime faire ses discours en dominant ses sujets. Et puis de là-haut, il se rendra mieux compte des dégâts qu’il a causés.

Il regarde la ville qui s’étale devant lui, ou plutôt ce qu’il en reste. Une maison sur deux a brûlé, d’épaisses fumées noires barrent les routes de tous côtés, des épaves de voitures jonchent le sol comme des feuilles d’automne et les habitants ont tous disparu. Arthur est le seul à être resté, mais contre sa volonté puisqu’il est ficelé à son poteau, au milieu de la place du village. Des centaines de séides se regroupent autour de lui, trop contents d’assister au spectacle. La torture des prisonniers en public fait partie des distractions préférées des séides. Rien d’étonnant à cela puisque les peuples guerriers ont toujours raffolé de ce genre de divertissements. Cela fait maintenant plus de deux mille ans que les souverains de tous poils jettent aux lions des innocents. Pourtant, aujourd’hui, ça ne va pas être évident de trouver un lion en pleine campagne. Mais faisons confiance à Maltazard et à son machiavélisme naturel pour trouver un équivalent, une nouvelle torture digne de lui. D’ailleurs, si l’ignoble M devait figurer dans le livre des records, ce serait probablement à la rubrique : « Torture », car Dieu seul sait combien il a pu en inventer. En faire ici l’inventaire détaillé vous donnerait à coup sûr la nausée. Évitons donc les maux d’estomac.

— Mes chers et fiers soldats ! lance Maltazard avec puissance en levant les bras.

La troupe d'imbéciles heureux qui se tient à ses pieds se met à crier n'importe quoi du moment que ça fait du bruit.

— Nous avons terrassé l'ennemi et ce nouveau territoire est maintenant le nôtre !

Les guerriers laissent éclater leur joie en levant leur épée vers le ciel.

— Mais ce territoire n'est qu'une infime parcelle de ce qui nous attend, car le monde entier sera bientôt à nous !

Dans la foule, ça frise le délire. À côté, un concert de rock ferait office de kermesse paroissiale.

— En attendant, pour fêter dignement cette première victoire, je vous propose de rendre hommage au seul résistant que nous ayons rencontré, le jeune prince Arthur en personne !!

Les séides se mettent à applaudir avec beaucoup de dignité, comme s'il s'agissait d'un prix Nobel. N'importe quel guerrier se serait senti flatté par tant de reconnaissance, mais Arthur n'est pas vraiment un guerrier. C'est juste un petit garçon de dix ans, assez courageux pour se battre contre plus fort que lui, assez digne pour lutter contre l'injustice, assez amoureux pour donner sa vie à une princesse. Il aimerait sûrement crier, se débattre, refuser cette horrible fin qui l'attend, mais il n'en a plus la force ni le courage. Il espère seulement que Sélénia prendra le relais et réussira là où il a échoué. Il sait que sa princesse est fière et valeureuse et qu'elle ne laissera jamais Maltazard en paix. Cette pensée le rassure un peu et le fait même sourire.

Voilà bien la dernière chose que Maltazard s'attendait à voir : un sourire sur le visage d'un prisonnier ligoté au poteau des sacrifices.

— Tu as décidément du cran, jeune homme, et pour honorer ta vaillante attitude, je vais redoubler d'imagination pour te trouver une torture digne de moi ! déclare le maître avec sadisme.

Deux cents séides se mettent à ricaner en se frottant les mains. Maltazard, lui, se frotte le menton. Il fait toujours ça quand il réfléchit. Mais aujourd'hui, il se le frotte doucement, signe que cela va prendre du temps. Il faut dire qu'il a déjà été tellement loin dans l'ignominie que trouver pire est un problème. Mais il se doit d'être à la hauteur de sa réputation. Pas question de décevoir son armée et encore moins son prisonnier. Les séides attendent le spectacle avec impatience. Certains trépignent en battant des

mains, d’autres bavent sans même s’en rendre compte. Arthur, lui, est de plus en plus calme, comme si cette mort, devenue inéluctable, ne lui faisait plus peur.

L’excitation dans l’armée est à son comble et tous les guerriers guettent la décision de Maltazard. Celui-ci lève soudain le bras.

— Qu’on le… détache ! hurle-t-il à la surprise générale.

S’il y a de la perversité dans cette torture, elle a échappé à tout le monde. Mais peut-être que donner un peu d’espoir avant de frapper à nouveau fait partie du plan ? Maltazard pousserait-il le sadisme jusque-là ? Beaucoup de séides pensent que oui et ils se dépêchent de détacher Arthur, tout excités de voir la suite qui s’annonce des plus hideuses.

— Et maintenant… laissez-le partir ! crie Maltazard d’une voix hésitante.

C’est l’incompréhension chez les séides. La perversité à ce niveau est bien trop complexe pour leurs petits cerveaux et personne ne comprend ce qui se passe. Il faut dire que ce n’est pas dans les habitudes de Maltazard de parler d’une voix hésitante. Pourtant, comment pourrait-il faire autrement, avec une lame sous la gorge. Darkos se décale alors légèrement et apparaît derrière son père qui lui sert de bouclier et d’otage à la fois. C’est la stupeur chez les séides. Personne n’ose bouger, sauf Arthur qui se frotte les poignets et cherche son épée magique, disparue dans la poussière.

Chapitre 18

Maltazard se ressaisit un peu. Son fils l'a attaqué par surprise, mais celle-ci est maintenant passée, et le maître fait travailler ses méninges. Comment a-t-il pu se retrouver dans cette situation ridicule, lui qui a élevé et chéri Darkos comme son propre fils, se dit-il, un peu déboussolé. Mais c'est là le véritable problème. Darkos « est » son fils et il l'a trop longtemps oublié. Mais le temps se charge toujours de remettre les choses en place et les pendules à l'heure.

— Comment peux-tu traiter ainsi ton propre père ? s'exclame Maltazard, d'une voix qui se veut émue.

— Et vous, père ? Comment avez-vous pu abandonner votre fils deux fois de suite ? répond Darkos avec la ferme intention de ne rien céder.

— Je devrais donc être puni pour t'avoir fait confiance ? réplique son père.

La question est un peu trop complexe pour Darkos qui ne sait pas quoi répondre, à part : « Comment ça ? »

— Je t'ai laissé deux fois dans des situations périlleuses, je le sais, mais ce sont les épreuves qui forment le caractère. Un futur seigneur se doit d'apprendre à résister aux coups les plus durs, tel est son chemin de croix pour accéder au trône. Car c'est bien le trône et ma succession qui sont en jeu et que je souhaite pour mon seul et unique fils. Dois-je donc le protéger de tout et faire de lui un vermisseau ? Ou est-il de mon devoir de le former et le guider vers son destin ? Ces épreuves étaient autant les tiennes que les miennes ! Connais-tu la douleur d'un père de voir son fils lutter pour sa survie ? Je sais que ton apprentissage fut des plus dur, mais on ne taille pas un empereur dans du saule pleureur, mais dans du chêne de montagne, dans la pierre de lave et dans le feu du diable.

Darkos gonfle la poitrine de fierté, sans même s'en rendre compte. Ils sont comme ça, les guerriers, dès qu'on parle de muscles, ils se dressent comme des bambous.

Archibald se faufile entre les séides sur la place du village et aperçoit son petit-fils.

— Arthur !!

— Grand-père !?!

Ils se tombent dans les bras l'un de l'autre, tellement soulagés de se savoir mutuellement sains et saufs.

— Oh, Arthur ! C'est formidable ! Qu'est-ce que je suis heureux de te retrouver !

— Moi aussi, grand-père ! Mais j'aimerais aussi retrouver l'épée magique que Sélénia m'a confiée ! Aide-moi !

Et les voilà qui cherchent dans la poussière la fameuse épée.

Maltazard est toujours au balcon, une lame sous la gorge, tenue par son fils.

— Et puis, qu'aurais-tu pensé de moi si je ne t'avais pas permis de traverser ces épreuves ? « Mon père n'a pas confiance en moi ? Il me juge incapable de gouverner ? » Non, bien au contraire. C'est parce que je n'ai jamais douté de tes qualités que je t'ai fait confiance. Je savais que tu sortirais de ces expériences plus fort encore et que gouverner serait enfin à ta portée.

Darkos est un peu perdu. Totalement, même. Et s'il s'était trompé depuis le début ? Son père aurait-il tant fait pour lui sans même qu'il s'en rende compte ? Tous ces signes d'indifférence seraient donc des preuves d'amour dissimulées ?

— Regarde ton armée qui est là, devant toi ! continue Maltazard, en montrant les deux cents séides pétrifiés sur la place du village. C'est toi qu'ils attendent ! Un jeune et valeureux empereur qui les emmènera de victoires en conquêtes, jusqu'au bout des deux mondes.

— Et… et vous, père ? s'inquiète Darkos, dont la lame se fait désormais moins pressante sous la gorge de son père.

— Moi, mon temps est passé. Je dois maintenant me retirer et mon seul plaisir sera d'écouter inlassablement le récit de tes nouvelles aventures.

Ainsi va la grande roue de la vie. Une étoile s'éteint, une autre apparaît, pour briller davantage dans la nuit !

Darkos sourit légèrement. Il n'a pas tout compris, mais ça a l'air beau. Et puis, il apprend doucement à gérer son émotion, comme Archibald le lui a conseillé. Darkos a baissé son bras, et sa lame par la même occasion. Maintenant c'est Maltazard qui sourit, mais ce n'est pas pour les mêmes raisons. Le maître sourit car il rend hommage à son propre machiavélisme.

— Va, mon fils ! Parle à ton peuple !

Darkos est tout ému, presque chancelant. Il s'en veut même d'avoir douté ainsi de son père.

— C'est rien, mon fils ! dit Maltazard pour le rassurer. Si j'avais été à ta place, j'aurais agi de la même façon !

Rassuré par ces bonnes paroles, Darkos passe timidement devant son père et se place au bout du balcon, face à sa nouvelle armée qui ne sait toujours pas quoi faire ni penser.

— Peuple fidèle, voici ton nouveau souverain !! hurle Maltazard à la foule.

Le père attrape les bras de son fils et l'oblige à les lever bien haut. Les séides sont évidemment surpris par ce changement brutal, cette passation de pouvoirs plutôt express, mais on ne leur laisse jamais vraiment le temps d'avoir des états d'âme, alors ils se mettent à acclamer le nouveau souverain.

— Oh non ! s'exclame Archibald, horrifié par ce revirement de situation.

Darkos est pétrifié par la clameur, les bras en croix, au-dessus de son peuple. Jamais il n'avait imaginé ce plaisir, la poussée d'adrénaline qu'une telle position procure. Il est maintenant le maître du monde, il le sait et il le sent.

Le seul qui semble navré par ce nouveau sacre, c'est Arthur. « Mon pauvre Darkos ! se dit-il, en soupirant. Le pouvoir est un piège dans lequel tu viens de tomber. »

Maltazard est probablement d'accord avec lui, car il est hilare, dans le dos de son fils. Il le laisse encore quelques secondes battre des mains comme un jeune coq, puis il prend son élan et le pousse violemment dans le

dos. Darkos n'a pas le temps de comprendre. Il est projeté en avant. Il arrache le balcon et chute de plusieurs mètres.

Maltazard s'approche du trou béant et s'adresse à son peuple.

— Attrapez-le !! hurle-t-il, le visage à nouveau haineux.

Les séides ne bougent pas, car personne ne comprend plus rien. On attache, on détache, on élit un nouveau chef qu'on jette, on reprend l'ancien et on rattache tout le monde. Y a de quoi occuper, pendant un an, le cerveau d'un séide. Maltazard soupire, navré de commander une telle bande de crétins.

— Ça-être-blague ! Moi-toujours-maître ! Maintenant vous allez m'attacher Arthur, Archibald et Darkos au poteau des sacrifices avant que je m'énerve et que je vous fasse tous cramer comme de vulgaires moucherons !! hurle Maltazard, à s'en faire péter les cordes vocales.

À ce niveau sonore, un séide ne réfléchit plus, il exécute. On attrape donc Darkos, encore groggy, et on le saucissonne autour du totem, à côté d'Arthur et de son grand-père.

— Je… je suis désolé, Arthur ! Je… je me suis fait avoir ! fait le guerrier, un peu honteux.

— C'est pas grave, répond Archibald. Tu as été un bon fils. Lui est juste un mauvais père ! Un jour, il s'en mordra les doigts !

— En attendant, il va nous couper les nôtres ! précise Darkos, très au fait du protocole puisque c'est lui qui l'a mis au point.

Arthur grimace aussitôt. L'idée de finir en rondelles ne le réjouit pas vraiment.

— T'as une idée pour nous en sortir ? demande l'enfant qui scrute la place.

— Si j'étais suffisamment intelligent pour nous sortir de ce piège, je l'aurais été aussi pour ne pas tomber dedans ! répond Darkos avec lucidité.

Maltazard est descendu du balcon et s'avance sur la place du village.

— Mes amis, préparez-vous à mourir ! chuchote Darkos, qui gonfle la poitrine, comme si cela allait suffire à le protéger de la douleur.

— Nous sommes prêts ! répond Archibald avec beaucoup de dignité.

— Eh bien pas moi ! s'énerve Arthur. Je n'ai absolument pas envie de mourir attaché à un totem ! Il faut trouver une solution ! Ou au moins

trouver l’épée magique !

Maltazard trébuche légèrement. Par une ironie du sort, il vient de marcher sur la fameuse épée. Le souverain se penche et la ramasse avec beaucoup de plaisir.

— Je me demandais, en avançant vers vous, comment j’allais vous trucider. J’ai pensé à bien des tortures, étant assez fort sur le sujet, mais aucune ne me paraissait vraiment digne de vous. Grâce à la déesse de la forêt, qui a placé cette épée sur ma route, je sens que ma créativité va pouvoir de nouveau s’exprimer.

Maltazard leur adresse un sourire, on dirait un nuage qui se déchire sous l’effet de la foudre.

— Maintenant dites-moi seulement une chose. Par qui je commence ? dit-il avec sadisme.

— Par moi ! s’écrie aussitôt Darkos.

Maltazard est surpris. Il ne s’attendait pas à ce que son fils réagisse aussi vite. Mais cette solution ne lui plaît pas. Abandonner son fils est une chose, le tuer en est une autre. Maltazard est mauvais, affreux sale et méchant, mais il avait sûrement dans l’idée de se débarrasser d’Arthur et Archibald, puis d’épargner son fils, après l’avoir évidemment copieusement humilié. Son plan est donc un peu contrarié, mais comment faire comprendre à son fils qu’il aimerait lui éviter le pire ?

— Je… je préfère garder le meilleur pour la fin ! déclare le souverain, histoire de faire diversion, même si personne n’est dupe.

— Dans ce cas, commence par moi ! lance Archibald.

Cette solution ne plaît pas davantage à Maltazard, car elle lui procurerait moins de plaisir. Il préfère évidemment commencer par Arthur afin de mieux profiter de la souffrance qu’il pourra lire sur le visage du grand-père. Le sadisme est un art dans lequel Maltazard est passé maître.

— Je préfère commencer par Arthur pour honorer sa bravoure ! répond Maltazard, qui ment comme il respire.

Arthur se crispe et prend une grande inspiration. Il lui reste une seule carte à jouer, celle qu’il a déjà jouée avec Darkos : pousser Maltazard dans ses pensées les plus noires afin que l’épée devienne à nouveau impossible à soulever.

— Pitié, monseigneur ! Pitié pour cette petite vermine que nous sommes ! déclare l’enfant avec une mine aussi abattue qu’un cocker.

— Un peu de dignité ! s’insurge Archibald qui n’a visiblement pas compris le plan de son petit-fils.

Maltazard se met à ricaner.

— Ne t’inquiète pas, Archi ! Ton petit Arthur essaye seulement de me jouer un mauvais tour ! Il veut me pousser vers d’horribles pensées pour que l’épée perde tous ses pouvoirs. Mais je ne suis pas né de la dernière rosée et je connais cette dague mieux que quiconque, dit-il en la caressant avec affection. C’est donc avec beaucoup de plaisir, de bonheur et de joie que je vais vous découper en rondelles, et ce, sans aucune animosité.

Le visage d’Arthur se décompose de terreur. Sa dernière carte est abattue. La partie est perdue. La tristesse l’envahit. Il vient de réaliser qu’il va quitter ce monde définitivement, mais ce n’est pas ça qui l’attriste le plus. Le pire c’est qu’il ne verra plus jamais Sélénia. Quitter son petit monde, sa famille, son chien, ses jouets le rend fort triste, mais quitter Sélénia lui est insupportable. Il a beau remuer ses petits poignets, ils sont bien fermement attachés au poteau des supplices, et il ne voit vraiment plus ce qui pourrait empêcher l’épée que brandit Maltazard de venir le couper en deux. L’arme reste un instant en l’air, toujours aussi légère. Le maudit se met à sourire et son bras commence à descendre en direction de l’enfant. Arthur a fermé les yeux, comme ça il pourra partir avec l’image de sa princesse adorée, lui souriant à tout jamais.

Mais une main puissante vient arrêter l’épée, à quelques centimètres de la tête d’Arthur. C’est la main de Darkos, qui a réussi à se libérer. Maltazard reste en arrêt, à mi-course, comme flashé dans son élan.

— Je ne te laisserai pas faire une chose pareille, père ! lance calmement Darkos.

Visiblement, les quelques heures passées avec Archibald ont l’air de lui avoir fait le plus grand bien et les deux neurones qu’il a dans la cervelle ont fini par se parler.

Le sang monte au visage de Maltazard et son regard devient comme fou. Il saisit son fils à la gorge à l’aide de sa pince énorme et le colle violemment contre le poteau.

— Je voulais t'épargner la vie, mais devant une telle humiliation, tu ne me laisses guère le choix !

Maltazard lève à nouveau l'épée magique, prêt à en finir avec son fils.

— Tu vas donc mourir le premier ! dit-il en hurlant, ce qui n'est pas très bon pour la santé.

Chapitre 19

De plus, s'il avait hurlé moins fort, il aurait probablement entendu ce bourdonnement qui se rapproche de lui à toute allure (même si nous savons qu'il est toujours malvenu de parler de bourdonnement quand il s'agit d'une abeille). La reine des abeilles vole en rase-mottes à plus de cent à l'heure, avec Sélénia agrippée à son dos.

— Objectif droit devant ! hurle Sélénia à la reine qui comprend immédiatement le message.

Les fesses de Maltazard sont en vue et sont bien entendu l'objectif à atteindre. L'abeille sort son dard et se met en position de tir.

— Adieu ! s'exclame Maltazard, théâtral au possible.

L'abeille pointe son dard, comme un avion de chasse à l'approche de la cible.

— Adieu ! hurle à son tour Sélénia, si fort que même Maltazard l'a entendue.

Mais entendre est une chose, réagir en est une autre. Le dard se plante, à plus de cent kilomètre-heure, dans la fesse de Maltazard, qui pousse aussitôt un cri de douleur et manque de vaciller. Il lâche évidemment l'épée qui se plante dans le sol.

— Qu'est-ce que c'est ?! rugit Maltazard en se touchant la fesse, mais le venin est déjà en lui et ne va pas tarder à faire son effet.

Le souverain sent tout de suite que quelque chose se répand dans son corps, mais il est bien incapable d'en prévoir les effets. Du coup, il s'affole, il s'énerve, il râle, il bave et fume de partout.

— Vous allez voir ce qu'il en coûte de vous opposer à Ma Grandeur ! s'écrie-t-il en postillonnant de tous côtés.

Il attrape le pommeau de l'épée et tire dessus. Mais l'épée ne vient pas. Trop de mauvais sentiments animent celui qui veut la posséder. Maltazard a

beau tirer dessus comme un idiot, rien n’y fait. L’épée est soudée au sol comme un chêne centenaire. En plus, ça va devenir difficile pour Maltazard de tenter autre chose, car il rétrécit à vue d’œil. Pas un léger tassement, ce qui serait naturel vu son âge avancé, mais une vraie transformation qui le fait passer d’un monde à l’autre, de celui où il mesure deux mètres quarante à celui où il ne mesure plus que trois millimètres. En quelques secondes, le maître des ténèbres, le souverain des Sept Terres et des deux mondes, n’est plus qu’un petit insecte à moitié pourri, qui se cramponne au pommeau de l’épée magique, pour ne pas tomber, car sa hauteur est devenue vertigineuse pour lui.

— Que disais-tu ? S’opposer à Ta Grandeur ? lance Archibald avec jubilation.

— Voilà en tout cas ce qu’il en coûte de contrarier la déesse de la forêt et de bafouer ainsi les règles de la nature, dit Arthur, soulagé de voir Maltazard réduit à la taille qu’il mérite.

Cependant, même si le souverain est maintenant de taille microscopique, son armée de séides, elle, a encore taille humaine et les guerriers ont lentement dégainé leurs épées.

Darkos libère rapidement Arthur qui, sentant la menace, s’empare aussitôt de l’épée magique. Il respire profondément puis tire dessus. L’épée se dégage du sol, aussi facilement qu’elle s’y était enfoncée. Arthur et Darkos se mettent de part et d’autre d’Archibald, afin de mieux le protéger. La bagarre paraît inévitable et l’on s’inquiète déjà pour nos trois héros, certes courageux, mais encerclés tout de même par plus d’une centaine de séides, aussi bêtes que méchants.

La reine des abeilles se place juste devant Arthur.

— Je suis là !! hurle Sélénia en agitant les bras.

Le visage d’Arthur s’illumine aussitôt. Quel bonheur de revoir sa princesse, il lui sauterait bien volontiers au cou s’il avait la taille adéquate. Mais là, il risque de l’écraser comme une feuille. Sélénia aussi aimerait se jeter dans ses bras, mais il lui faut attendre. Elle se contente donc de lui envoyer un énorme baiser. Arthur le prend en plein visage et rougit violemment.

Il lui répond par un minuscule baiser qui submerge Sélénia comme un torrent d’amour.

Cependant l’heure n’est pas aux gazouillis printaniers, mais à la guerre qui s’annonce aussi rude que l’hiver. Les séides forment plusieurs cercles autour des résistants, des cercles qui inexorablement se resserrent comme un étau autour de nos héros. Mais un bruit sourd se fait entendre subitement. Un grondement très bas qui fait vibrer le sol. Une véritable armée entre en ville.

Le commandant Bellerive, chef des pompiers, a fait du bon travail. Il a bien prévenu la caserne voisine, et, vu le déploiement de matériel, il a dû en rajouter en décrivant Maltazard. Il y a en effet deux chars d’assaut, quatre automitrailleuses, suivis d’une dizaine de camions bourrés de militaires.

Le treizième bataillon se déploie instantanément en ville, comme sur un champ de bataille. Les séides sont fortement impressionnés et ne se sentent pas vraiment le courage d’affronter une telle armée. Et puis la lâcheté n’est pas une qualité uniquement réservée à Maltazard, aussi décident-ils de décoller immédiatement et de s’enfuir à tout jamais.

En quelques secondes, le ciel est à nouveau bleu et un rayon de soleil vient panser les plaies de cette pauvre petite ville, meurtrie par cette guerre aussi soudaine que stupide. Les ordres fusent de toutes parts, mais les militaires sont un peu perdus puisqu’il n’y a plus d’ennemi et plus personne à sauver.

Trois grosses voitures arrivent en ville et une volée de reporters s’éparpille aussitôt dans la bourgade.

Darkos est heureux d’avoir aussi activement participé à la libération de la ville, mais il est aussi un peu inquiet. En effet, il est maintenant le seul individu à ne pas appartenir à ce monde. De plus, sa taille impressionnante et sa crête en lames de rasoir risquent fort d’éveiller les soupçons.

— Viens ! Il faut te cacher ! lui dit Arthur, qui a bien compris la situation.

Il tire Darkos par la manche et l’entraîne en courant vers la boutique la plus proche. C’est un magasin d’antiquités, le seul à avoir été épargné pendant l’assaut. Arthur fouille dans les vieilleries et trouve une grande cape noire, brodée de satin. Il la jette aussitôt sur les épaules de Darkos.

— Il faut que tu restes caché ici, le temps que je raconte ton histoire à la police ! dit l’enfant.

— La police ? s’inquiète aussitôt Darkos.

— Oui. Je vais leur expliquer que tu nous as aidés et que sans toi, nous n’aurions jamais pu nous débarrasser de ces satanés séides !

— Je peux le leur expliquer moi-même si tu veux ? propose gentiment le guerrier.

— C’est pas une bonne idée ! Malheureusement, s’ils voient ta tête… ils risquent de te jeter au zoo !

— Ah ! fait Darkos qui accepte sans broncher, même s’il meurt d’envie de demander ce qu’est un zoo.

— Cache-toi, je reviens tout de suite ! dit Arthur en quittant la boutique.

Darkos reste immobile, sans savoir quoi faire, avec la grande cape sur ses épaules. Mais la petite cloche de l’entrée sonne à cet instant. Un homme fait son entrée. C’est un journaliste. Il a probablement vu les deux silhouettes pénétrer dans la boutique et une seule en ressortir. Voilà de quoi intriguer une fouine. L’homme doit avoir vingt-cinq ans, il est assez mince et a un petit collier de barbe autour du menton. Il a les yeux clairs et vifs et semble bien déterminé à trouver une réponse à son énigme.

— Monsieur ?! lance-t-il au hasard, en espérant bien une réponse.

Darkos s’affole. Il ne doit pas être vu sous peine de se retrouver dans un zoo et même s’il ne sait pas ce que c’est, il se doute déjà que ce n’est pas un endroit où il aimerait passer ses vacances. Il attrape une sorte de masque africain tout noir et se le met sur la tête.

Le jeune journaliste contourne un gros meuble et aperçoit cette masse énorme, dissimulée sous une grande cape avec ce casque impressionnant d’où sort une voix étouffée. On croirait un personnage de science-fiction, avec son casque noir, sa grande cape et sa voix bizarre. Darkos ne bouge pas et se contente de respirer comme une locomotive. Le journaliste est un peu nerveux, mais sa curiosité est plus forte que tout.

— Excusez-moi de vous déranger, monsieur, je suis journaliste et j’aimerais vous poser quelques questions si vous le permettez ?

Darkos ne répond pas et se met à souffler comme un taureau.

Le journaliste sort doucement son petit carnet, en faisant attention à ne pas faire de geste brusque.

— Voilà ! Des habitants m'ont dit que le diable était au milieu de la place et que, tout d'un coup, il avait rétréci jusqu'a disparaître ? Confirmez-vous ces faits ?

Darkos ne dit toujours rien, mais son souffle est maintenant plus lent, plus calme.

— Vous… vous saviez qui c'était ? Vous le connaissiez ?

Darkos hésite, souffle une nouvelle fois et dit d'une voix d'outre-tombe :

— … Je suis son fils !

Le journaliste reste la bouche entrouverte. Il est fasciné par cette image incroyable. Un monstre de deux mètres soixante qui parle de ses relations avec son père, voilà de quoi être inspiré. Le jeune homme est subjugué. Il sort doucement sa carte de visite et la tend à Darkos.

— Tenez ! Voici ma carte. J'aimerais en savoir plus sur vous. Si jamais, un jour, vous avez envie de me raconter votre histoire. Je suis journaliste, mais j'écris aussi des histoires pour le cinéma et je suis sûr qu'il y aurait de quoi faire un bon film sur vous !

Darkos saisit la carte du bout des doigts. Le journaliste lui sourit et recule de quelques pas.

— Téléphonez-moi quand vous voulez ! lance le jeune homme avant de quitter le magasin.

Darkos reste quelques instants sans bouger. Tant de civilité et de politesse le perturbe. Il va falloir qu'il s'y habitue. Il regarde la carte où l'on peut lire : « G. Lucas. Cinéaste ».

Mais Darkos ne sait pas lire. Dommage. Il jette sa carte par-dessus son épaule, avant de retourner se cacher dans un coin sombre.

Chapitre 20

Une clameur s'élève au-dessus de la grande table. Des cris de joie accueillent Marguerite qui vient d'entrer dans la salle à manger avec une énorme tarte au chocolat. Archibald ne peut s'empêcher d'applaudir et les Bogo-Matassalaïs, sagement assis autour de la table, se joignent à lui. Rose est émue et pousse un profond soupir. Elle a tellement d'admiration pour sa mère et sa capacité à se servir de ses dix doigts, tous en même temps.

— Toi aussi, tu y arriveras un jour ! glisse son mari, qui se veut rassurant.

Rose lui sourit, mais ne se fait pas d'illusion. Cela fait maintenant vingt ans qu'elle essaye de faire ce fameux gâteau, sans jamais y arriver. Aujourd'hui encore, elle a suivi toutes les étapes de sa confection, collée à sa mère, tellement collée qu'elle a même fait tomber ses lunettes dans la pâte. Du coup, le temps d'aller les nettoyer et de revenir, elle avait loupé une étape et perdu le fil de la recette.

Armand lui caresse le visage.

— Au moins tu ne t'es pas coupée, c'est le principal !

Rose lui lance un regard noir. Elle n'aime pas qu'on mentionne ses mésaventures, surtout devant des invités.

— Ça a l'air bon ! déclare le lieutenant Martin Baltimore, histoire de faire diversion.

— En tout cas, si on se fie à l'odeur, ça sent le chef-d'œuvre ! précise le commandant Bellerive, trop heureux de pouvoir faire un compliment.

Tout ce petit monde se met à rire gentiment. Ils sont tous tellement heureux que cette aventure se soit bien terminée et de pouvoir profiter de cette paix enfin retrouvée.

Marguerite coupe son gâteau avec application. On pourrait croire que c’est parce qu’elle veut faire des parts bien égales, mais en fait, ce qui la préoccupe, c’est d’abîmer le moins possible sa petite création. Elle sait bien que le gâteau sera englouti et finira au fond des gosiers, mais ça lui fait si plaisir qu’il reste beau jusqu’au bout. C’est plutôt réussi car le gâteau brille de mille feux avec sa couche de chocolat glacé et ses pépites blanches. Tout le monde salive et les assiettes font le tour de la table, excitant, au passage, toutes les narines.

Rose s’apprête à poser la première part de gâteau devant son voisin, mais la place est vide.

— Arthur ?! reviens à table ! Mamie a servi le gâteau ! lance Rose en se tournant dans tous les sens puisqu’elle ne sait pas vraiment où est son fils.

— Passe à ton voisin ! dit Marguerite. Arthur a une part spéciale !

Effectivement, le morceau de gâteau que Marguerite pose sur la dernière assiette est deux fois plus gros que les autres. Mais son héros de petit-fils mérite bien plus encore, car sans lui toutes ces personnes ne seraient pas réunies autour de cette table, à s’amuser, à manger, à discuter et à refaire le monde qu’il a sauvé. Marguerite prend la belle assiette, contourne la table et s’approche de la fenêtre. Arthur est en train de jouer, comme le font tous les enfants pendant le repas des grands, qui s’éternise toujours.

— Tiens ! dit gentiment sa grand-mère, en posant l’assiette à même le sol.

— Non ! pas ici, t’es en plein sur le circuit ! s’écrie Arthur.

— Ah pardon !! répond la grand-mère. Excuse-moi ! Où avais-je donc la tête, pour poser cette part de tarte au chocolat au beau milieu d’une telle compétition !

— Tarte au chocolat ?! s’exclame Arthur, comme si, par l’odeur alléché, il sortait tout d’un coup de son rêve.

L’enfant saisit l’assiette et s’empiffre aussitôt. Marguerite ne se donne même pas la peine de lui dire de manger proprement. Elle sait qu’il répondra « oui, oui », mais qu’il se mettra du chocolat partout, d’une oreille à l’autre et que son tee-shirt, tôt ou tard, fera office de serviette. Elle sourit à son petit-fils, lui passe affectueusement la main dans les cheveux, et rejoint la table des grands.

Arthur a du chocolat plein la bouche et plein les doigts. Cela ne l'empêche pas de sortir son couteau suisse, puisque les Suisses et le chocolat ont toujours fait bon ménage. Il enclenche la fonction couteau et coupe un morceau du gâteau. Une toute petite part qu'il peut mettre dans la nacelle de sa fameuse grue jaune qui, exceptionnellement, a eu l'autorisation de quitter la chambre pour s'installer dans la salle à manger.

Arthur actionne le mécanisme et le bras se met à tourner vers la fenêtre, vers l'extérieur. Grâce à une deuxième manette, la petite nacelle commence à descendre vers l'allée qui entoure la maison.

À la réception, il y a une jeep miniature qui semble attendre sa livraison. La nacelle se pose juste à côté. Darkos attrape aussitôt l'énorme morceau de gâteau et le met à l'arrière du véhicule.

Arthur apparaît à la fenêtre.

— Livraison spéciale, princesse Sélénia ! chuchote le garçon.

Darkos se met au garde-à-vous pour indiquer qu'il a bien reçu le message.

— À vos ordres, patron ! dit-il en sautant dans son véhicule.

La petite jeep démarre aussitôt, dévale les trois marches du perron et disparaît dans les hautes herbes. Quelques mètres plus loin, il y a un tuyau qui émerge du sol, probablement les restes du vieux système d'irrigation d'Archibald. Darkos arrive à fond dans le tuyau et se fait happer, comme une locomotive qui disparaît dans un tunnel.

À peine les gardes royaux ont-ils eu le temps d'ouvrir la porte du village que Darkos déboule à l'intérieur avec son engin infernal. Il donne un grand coup de volant et s'arrête en faisant un magnifique dérapage contrôlé qui envoie une énorme vague de poussière sur le roi et ses dignitaires.

— Livraison spéciale ! hurle-t-il avec beaucoup de plaisir, sans vraiment se rendre compte qu'il vient de ruiner vingt-cinq costumes d'un seul coup.

— Quel est donc ce message si important pour que tu perturbes notre comité ? demande le roi Maximilien en s'époussetant.

— C'est pas pour vous. C'est pour Sélénia ! répond Darkos, avec un sourire jusqu'aux oreilles.

Darkos donne un coup de pied dans la porte d'une petite maison. Sélénia sursaute. Normal puisque c'est la sienne, de maison. Darkos a encore beaucoup de choses à apprendre, surtout les bonnes manières, mais cette fois il a une excuse puisqu'il se présente avec un énorme bout de gâteau.

— C'est de la part d'Arthur ! dit joyeusement Darkos en posant le cadeau sur la table.

Les beaux yeux de Sélénia brillent de mille étoiles, comme à chaque fois que son prince a une pensée pour elle.

— Je ne vais jamais réussir à manger tout ça !? dit la princesse, effarée par la taille du gâteau.

— Je peux t'aider si tu veux ! propose Bétamèche, qui vient d'apparaître dans l'encadrement de la porte.

Sélénia répond à son petit frère sur le ton de la plaisanterie :

— Ta sollicitude me touche beaucoup, Bétamèche, et je me réjouis de te voir aussi charitable !

— Il faut toujours savoir rendre service ! répond-il en s'asseyant promptement face au gâteau.

— Darkos ? Coupe-nous trois parts !

— Avec plaisir ! fait le guerrier.

Il attrape une lame sur sa crête et coupe le gâteau en trois parts égales. Pendant ce temps, Bétamèche sort son couteau et appuie sur l'une des multiples fonctions. Il sort aussi, de son sac, une belle licrapette toute blanche puisqu'elle est encore fraîche. Les licrapettes sont des fruits qui ressemblent à nos lychees par leur goût et à des perles océanes par leur belle allure. Pour mieux les protéger des intempéries, la nature les a dotées de cergos, sorte d'écorce orange très fine mais extrêmement robuste, qui les recouvre entièrement.

Bétamèche attrape son couteau transformé, pour l'occasion, en vempilo-cergolicrapette. Le jeune prince tire la langue (signe qu'il s'applique), glisse l'objet sous l'écorce du fruit et le vempile, c'est-à-dire remplit d'air la double peau jusqu'à ce que celle-ci se détache et ressemble à un petit bol en porcelaine transparente. Bétamèche prend son morceau de gâteau et le dépose dans son nouveau bol.

— Dommage qu’Arthur ne soit pas là ! dit Bétamèche. Il aurait pu comprendre à quoi ça servait un vempilo-cergolicrapette !

Sélénia préfère ne pas répondre, ça va encore la rendre toute chose. Il reste dix lunes avant le retour d’Arthur, il ne vaudrait mieux pas qu’elle commence à pleurer dès maintenant.

La jeune princesse prend son gâteau et se lève.

— À Arthur ! lance-t-elle avec une pointe de nostalgie au fond de la voix.

Bétamèche et Darkos lèvent le bras à leur tour.

— À Arthur ! répondent en chœur Bétamèche et Darkos.

Les trois gourmands commencent à s’empiffrer et il y a fort à parier qu’ils auront bientôt, comme Arthur, du chocolat jusqu’aux oreilles.

Marguerite ouvre le placard de la cuisine et attrape un bocal à cornichons. Il n’en reste d’ailleurs plus beaucoup. Un seul, pour être précis, et il s’appelle Maltazard. Marguerite regarde ce petit bonhomme à travers le verre. Elle se demande encore comment autant de méchanceté peut être concentrée dans un si petit corps.

Maltazard est affolé au fond du bocal, comme à chaque fois qu’on le saisit de la sorte. Marguerite ouvre le récipient d’une main puissante et jette un œil à l’intérieur. Maltazard comprend mieux maintenant ce qu’on ressent quand on est à la place d’une friandise.

— Ne me mangez pas ! supplie l’ancien souverain, déjà dégoulinant de sueur.

Marguerite hausse les épaules.

— Loin de moi cette idée, j’aurais trop peur d’avoir mal au ventre !

À ces bonnes paroles, Maltazard se détend un peu.

— Que me vaut l’honneur de votre visite ? lâche-t-il avec une politesse inutile.

— On est dimanche ! précise Marguerite.

— Euh… oui ? répond Maltazard à qui ça fait une belle jambe.

— Je vous avais promis quelque chose tous les dimanches et chez nous, on tient toujours nos promesses !

Marguerite exhibe, entre ses doigts, un morceau de tarte au chocolat. Puis elle le laisse tomber dans le bocal. Maltazard regarde le morceau lui arriver dessus, comme un piano tombé d'un avion. Le gâteau lui explose en pleine figure et il se retrouve recouvert de chocolat de la tête aux pieds. On dirait un moineau qui s'est pris une bouse de vache.

— Bon appétit ! dit Marguerite, avant de refermer le bocal, puis le placard et de renvoyer Maltazard à ce qu'il connaît le mieux. L'ombre.

FIN

TITRES PRÉCÉDENTS

TOME 1
Arthur et les minimoys

TOME 2
Arthur et la cité interdite

TOME 3
Arthur et la vengeance de Maltazard

« Arthur et la guerre des deux mondes »
Loi n° 49 956 du 16 Juillet 1949
sur les publications destinées à la jeunesse

Achevé d'imprimer en mai 2005 par Aubin imprimeur, France, pour le compte des éditions Intervista
Illustration de couverture Patrice Garcia

Photo K. Westenberg
ISBN : 2-910753-27-1
Dépôt légal juin 2005
Numéro d'édition 4.05.05
Numéro d'impression L 68492

---

[1] Lire *Arthur et la vengeance de Maltazard*, page 50.

[2] Lire *Arthur et les Minimoys*, page 102.

[3] Lire *Arthur et la cité interdite*, page 126.

[4] Lire *Arthur et la cité interdite*, page 164.

[5] Lire la recette du bellicorne dans *Arthur et la cité interdite*, page 61.

[6] Lire *Arthur et les Minimoys*, page 52.

[7] Lire *Arthur et la cité interdite*, page 163.

[8] Lire *Arthur et la vengeance de Maltazard*, page 27.